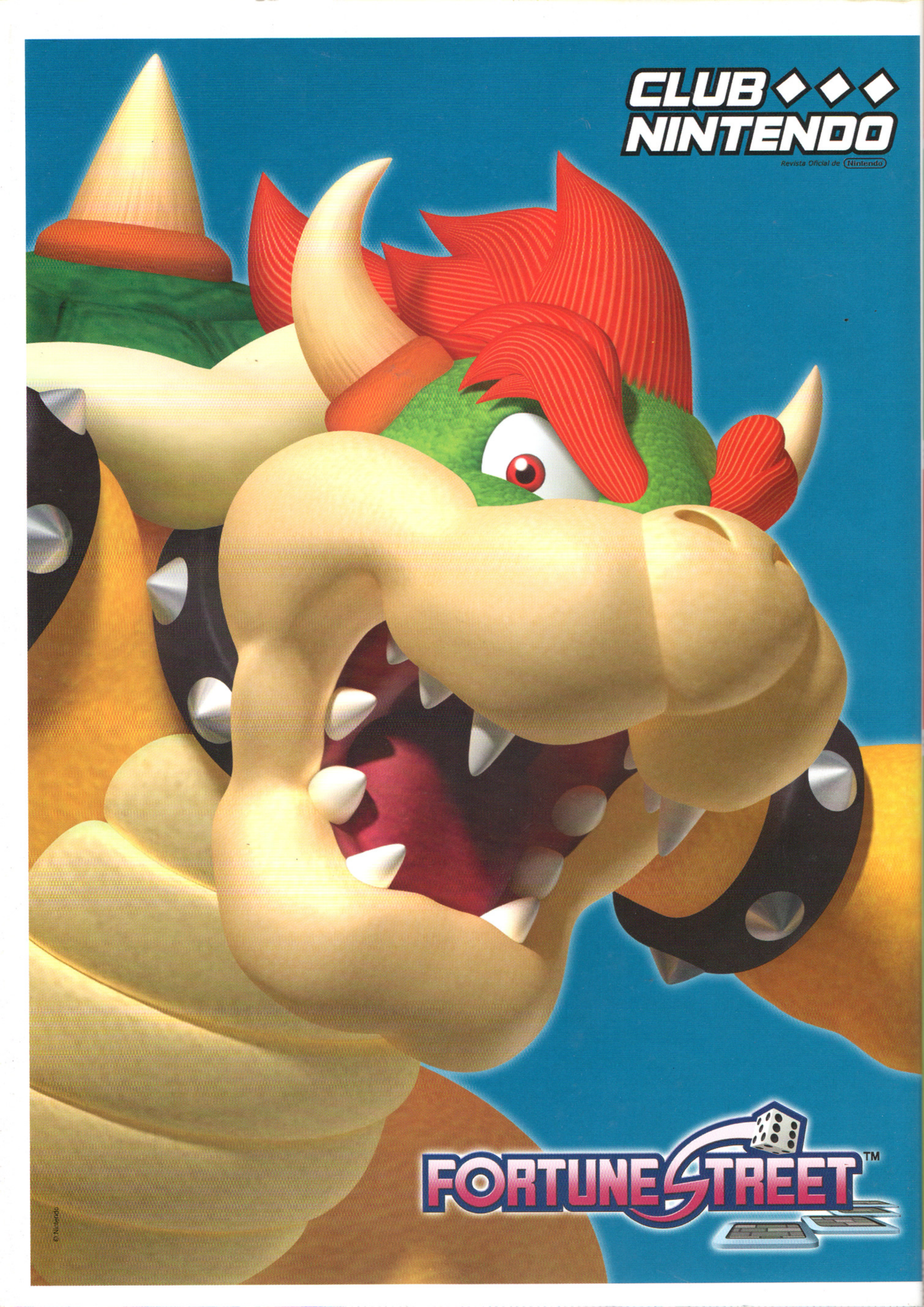

KINGDOM HEARTS 3D™: DREAM DROP DISTANCE
CONOCE A LOS NUEVOS PERSONAJES EN NUESTRA REVISIÓN
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo®
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
REPORTE E3
NINTENDO LAND™
ASSASSIN'S CREED® III
RAYMAN LEGENDS®
MASS EFFECT™ 3
GAME & WARIO™
PIKMIN™ 3
ESPECIAL
STREET FIGHTER™
25 ANIVERSARIO
New SUPER MARIO BROS.™ U
EL HÉROE HACE SU ARRIBO EN HD
Año 21 No. 7
0 37634 13138 1 07


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
FORTUNE STREET™
© Nintendo

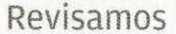
SUMARIO

Página 18

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

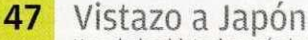


© 2012 TellTaleGames





© Isao Takahata / Studio Ghibli





© 2012 Nintendo



© 2012, Capcom

© 2012 Nintendo

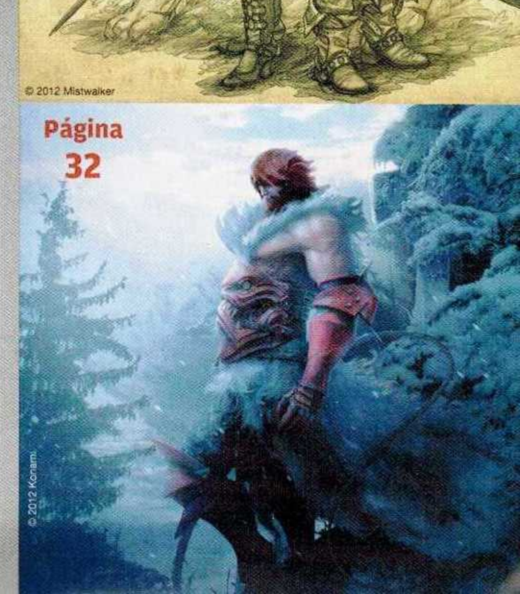
Página 36

Página 26

© 2012 Square-Enix

Página 42

© 2012 Mistwalker



© 2012 Konami

EDITORIAL

Año XXI No. 7
Julio 2012

Fue un hecho que Nintendo captó las miradas en la Electronic Entertainment Expo, pues desde unos días antes se empezaron a filtrar detalles que daban razón de las nuevas funciones de Wii U. De inicio, con el anuncio de Miiverse, un espacio creado para explotar las tendencias sociales al máximo y estar al tanto de los comentarios y situaciones de nuestros amigos directamente desde el mando de la consola. Claro, también fuimos testigos de los cambios que la próxima consola casera tuvo desde su primera presentación hace un año. Ahora, el control será más versátil y abrirá un camino para que los desarrolladores exploten su creatividad en ámbitos como la Realidad Aumentada o simplemente como un complemento de la pantalla principal, pero con mayor potencial de lo que hasta ahora se ha logrado con los portátiles (NDS o N3DS).

En cuanto a los juegos, en el piso de exhibición vimos títulos y franquicias de un primer nivel innegable, mucho más de lo que se presentó hace un año. Estamos seguros de que el número de juegos irá en incremento paulatinamente, pero lo que más causa interés es que los desarrolladores ya están volteando a Nintendo para ofrecer todo tipo de títulos que antes no pudieron entrar a la Wii original. Tal es el caso de **ZOMBIU**, la nueva propuesta exclusiva de Ubisoft para Wii U que acaparará las miradas del auditorio maduro, mientras que **Rayman Legends** lo hará con toda la familia por su dinámico *gameplay*. También vendrán cosas interesantes de parte de otros licenciatarios, como Warner, con **Batman Arkham City Armored Edition** y **Scribblenauts**; Namco, con **Tekken Tag Tournament 2**, o SEGA, con **Aliens Colonial Marines**, entre otros.

Wii U, en general, nos ofrecerá una experiencia de juego creativa, que interactuará con dos pantallas simultáneas para que dejemos atrás esos momentos en que pausábamos el juego para checar el menú o utilizar un ítem. De esta forma, la pantalla táctil del Wii U *GamePad* será una herramienta que impulsará la creatividad de los desarrolladores, para hacer más fantástico nuestro mundo del videojuego.

Pepe Sierra
Director Editorial



Toda la cobertura de la E3 2012 encuéntrala en **youtube.com/revistacn**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL /
VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO,
EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 21 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Kid Icarus™ Uprising

¿TE UNIRÁS A LA REBELIÓN?



EMBÁRCATE EN UNA ODISEA ÉPICA PARA DESTRUIR A MEDUSA Y SU EJÉRCITO SUBTERRÁNEO, EN LA TIERRA FRENÉTICA Y COMBATE AÉREO.





EN EL NUEVO MODO MULTIJUGADOR* LIGHT VS. DARK, LA JUGADA DE LA MUERTE DE 3-ON-3 SE CONVIERTE EN UNA CACERÍA HUMANA PARA TRANSFORMARSE EN LA ÚLTIMA EXPERIENCIA.











kidicarus.nintendo.com/uprising/es



NINTENDO 3DS™

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
*Se requiere conexión de internet inalámbrica de banda ancha para las características en línea. Para más detalles visita support.nintendo.com

LA IMAGEN

Surge una nueva historia legendaria



Dos de los más grandes exponentes de los juegos RPG están juntos de nuevo para ofrecernos un videojuego que será toda una sensación en Wii. Hironobu Sakaguchi, a quien le debemos la primera oleada de juegos de **Final Fantasy**, y Nobuo Uematsu, quien compuso la magistral música de fondo, harán que nos adentremos en un fantástico mundo que podremos vivir de forma individual o en compañía de nuestros amigos a través del modo en línea. ¡No te lo pierdas!

The Last Story página **42**


© 2012 Mistwalker



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo andan las cosas allá en Mushroom Kingdom? Oye, quisiera preguntar unas cosas y me daría mucho gusto que pudieras responderlas:

1.- He sido un gran fan de **Monster Hunter** desde que me compré hace poco el **Monster Hunter Tri**, quiero saber si no hay alguna noticia sobre la versión para Nintendo 3DS.

2.- ¿Es cierto que en junio o julio -o por esas fechas- aparecerá una nueva versión de **Pokémon**, siendo los principales monstruos el **Kyurem** blanco y **Kyurem** negro?

Esas son todas mis preguntas, son pocas pero no me han dejado dormir, gracias, **Doctor Mario**, y que no te molesten las tortugas.

Raymundo González
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Raymundo! Hasta ahora no, Capcom no ha hecho oficial una fecha para el estreno de **Monster Hunter 3G** en América. Todos pensamos que sí va a llegar este título, pero no sabemos cuándo específicamente; de hecho, los rumores dicen que sería para finales de año, tal como ocurrirá en Europa. Sin embargo, no podemos oficializar nada hasta que no sea publicado por Capcom. Ahora bien, también hay que estar pendientes de **Monster Hunter 4**, título que llegará como exclusiva al Nintendo 3DS, del cual ya se dijo que dará nuevos comentarios sobre esta cuarta entrega durante el evento Summer Jam que se llevará a cabo en Tokio del 30 de junio al primero de julio (si quieres conocer más detalles, échale un ojo a la sección Extra de esta edición). ¡Nosotros les estaremos dando los comentarios más relevantes de dicho *show*, así que manténganse al pendiente de nuestros distintos medios de comunicación!

En el caso de **Pokémon**, las versiones **Black 2** y **White 2** ya están disponibles en Japón desde hace unos días. Aquí es donde verás a **Kyurem** en sus colores blanco y negro. Sin duda, será un *hit* a nivel global, esperemos que pronto esté disponible en América.

¡Qué hay, **Doctor Mario**! Es la primera vez que escribo, tengo unas dudas que me han atormentado desde hace tiempo:

1.- ¿Sabes cuál es la fecha exacta de salida del juego **Disney Epic Mickey 2: The Power Of Two**?

2.- ¿Habrá algún juego similar a **Grand Theft Auto** para Wii o Wii U?

3.- ¿El Wii U tendrá canales como los que existen en Wii?

4.- Cuando salga la Wii U, ¿podré transferir mis datos del Wii?

5. Estaba viendo las imágenes del videojuego **Epic Mickey 2: The Power of Two** en la edición de mayo, y en una vi que estaban jugando con controles con el diseño del pincel de **Mickey** y el control de **Oswald**. ¿Dichos controles estarán a la venta?, y si es así ¿se venderán por separado o con el juego?

Esas han sido mis preguntas por ahora. Espero que me respondas si puedes, ah, y una sugerencia: me gustaría que hicieran una sección algo similar a los Gamers Choice Awards o algo así. Bueno, ahora sí fue todo. ¡Gracias!

Moisés Alejandro Lechuga
Vía correo electrónico

¡Hola, Moisés! La secuela de **Epic Mickey** llegará a Wii el próximo primero de octubre y una de sus grandes ventajas es la posibilidad de jugar en modo cooperativo, utilizando por primera ocasión las habilidades de **Oswald The Lucky Rabbit**. Básicamente, conserva la idea principal de *gameplay* de la edición anterior, pero agrega nuevos detalles que harán de esta entrega una pieza inigualable y, claro, no dudamos en recomendarla para jugadores de todas las edades.

En cuanto a los controles que mencionas son prototipos desarrollados para la compañía Junction Point. Originalmente, la empresa PDP hizo un control en forma de pincel, así como una base para recargar el control de Wii. Esto en el lanzamiento del primer **Epic Mickey**, pero por ahora no se ha dicho nada sobre si el nuevo control estilo pincel, o el de control remoto de **Oswald the Lucky Rabbit**, llegarán a venderse de forma convencional o si se tratará de alguna preventa o promoción especial. De cualquier forma, nosotros te mantendremos informado.

No creo que llegue una entrega de **Grand Theft Auto** para Wii, si acaso lo haría para la próxima Wii U. De hecho, se han escuchado un sinfín de rumores sobre una posible adaptación de **Grand Theft Auto V** para Wii U para el próximo año, pero por ahora no hay nada oficial. Tendremos que esperar a conocer los avisos de Rockstar Games para saber qué futuro depara a esta franquicia en las consolas de Nintendo, en específico en sistemas caseros porque en portátiles ya hemos tenido algunas entregas.

Si a datos te refieres a los archivos de juego que contienen tus avances, ya se comentó que sí serán transferibles a Wii U, pero toma en cuenta que hay títulos como **Monster Hunter Tri** o **Super Smash Bros. Brawl** que no pueden ser copiados, por lo que de quererlos jugar en Wii U necesitarás comenzar desde cero. Además, también podrás transferir las compras que hayas hecho en Consola Virtual o WiiWare.

¿Qué hay de nuevo, **Doctor Mario**? ¿Cómo está todo por allá? ¿Mucho trabajo que hacer?

1.- Quiero saber si saldrá un nuevo videojuego de **Fire Emblem** para la consola Wii o para la próxima Wii U, ya que he visto nuevos **Fire Emblem** pero para sistemas portátiles.

2.- ¿Tienen planeado sacar el juego de video **Pokémon Stadium** de Nintendo 64 en el canal Wii Store?, llevo mucho tiempo esperando a que salga para comprarlo.

3.- Escuché rumores de que saldrá un nuevo **Smash Bros.** titulado **Strife**, ¿ya se ha confirmado ese juego para un tiempo futuro?

4.- ¿Es posible que se haga una segunda entrega del **Mad World**?, ha sido de los mejores juegos que he probado del Wii y me quedé con ganas de una segunda parte.

Víctor Alanís Sierra
Vía correo electrónico

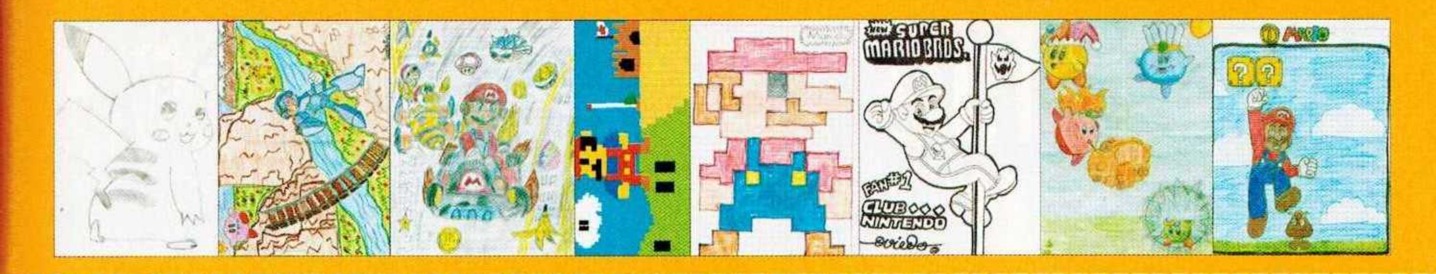
¿Cómo te va, Víctor? La más reciente aventura de **Fire Emblem** llegó a Japón hace unos meses para el Nintendo 3DS, pero desafortunadamente no se ha establecido una fecha de estreno en nuestro continente. No te preocupes, esta franquicia es bastante popular y no dudamos de que pronto la tengamos en nuestras manos.

Ahora bien, en cuanto a una nueva versión para Wii, no creo que suceda en el corto plazo; de hecho, apostaría a que la gente de Intelligent Systems, preferiría brincar directamente a Wii U. De cualquier forma, ojalá que ya se den nuevos anuncios, pues hacen falta buenos títulos de estrategia para las consolas caseras de Nintendo.

No hay una lista específica de cuáles títulos saldrán en Consola Virtual -o cuándo-, por lo que especificar si



Kyurem es uno de los personajes más novedosos de la serie, y ahora lo verás en una nueva faceta. Su tipo es Dragón/Hielo, y pertenece a la región Unova. Ahora bien, si les gustan las películas de **Pokémon**, podrán ver al Black Kyurem en la entrega número 15, allí podrán apreciar al máximo su poder, mientras comparte créditos con otras criaturas fuertes, como **Terrakio**, **Virizion**, **Cobalion** y **Keldeo**.



Pokémon Stadium 64 llegará o no sería sólo una suposición. Aunque en términos generales, sería un poco complicado debido a que ese juego utilizaba el Transfer Pak como una de sus cualidades para transferir personajes de la versión de Game Boy al N64, por lo que Nintendo debería replantear la forma en la que podrías interactuar con los **Pokémon** de Game Boy.
Si habrá un nuevo título de **Super Smash Bros.**, ya es un hecho, pero aún no se ha determinado cómo se subtitularía o cuáles serían sus características principales, como escenarios, personajes, ítems. Habrá que esperar nuevos comentarios por parte de Nintendo.

¡Hola, mi estimado **Doctor Mario**! Es la segunda vez que escribo, espero que salga en la revista. Bueno, prepárate para el **Super Smash Bros.** para N3DS y Wii U. Entrena, para que no te terminen sacando del escenario. Bien, por ahora, éstas son mis preguntas:
1.- ¿Cuál es tu pizza favorita? Ja, ja, ja. No te creas, no es cierto, sé que la de champiñones.
2.- ¿El Nintendo 3DS tendrá algún accesorio o complemento nuevo con un videojuego o separado?
3.- He visto videos de **Pokémon Mundo Misterioso** para Wii. ¿Existe?, si es así, cuál es su nombre.
4.- ¿Cuando salga el Wii U, Nintendo seguirá desarrollando videojuegos para la Wii normal?
5.- ¿El Nintendo 3DS tiene -o tendrá- los canales de Wii adaptados (Canal Miirame, Canal Opiniones, etcétera) o los tendrá el Wii U?
Esas son mis preguntas. Espero que respondas pronto, y cuidado con los enemigos en **Super Smash Bros. 4**.
Cipi
Vía correo electrónico

¡Sí! Aquí en la editorial ya estamos entrenando para tener buen nivel para el día que se estrenen las próximas ediciones de **Super Smash Bros.**, de seguro se van a poner de lujo las retas *online*. En cuanto a tus preguntas, sería la hawaiana... la de champiñones sería mal visto por aquí en el Reino Hongo, ja, ja, ja.
Lo último que vimos en accesorios para Nintendo 3DS fue el *Circle Pad Pro*, que añade un segundo *Circle Pad* para mejorar la experiencia de juego en títulos como en **Resident Evil: Revelations, Kid Icarus: Uprising, Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** y **Monster Hunter 3G**. Ahora bien, qué otro accesorio podría lanzarse, quizás uno tipo *Guitar Grip* para alguna edición de **Guitar Hero** o **Rock Band**. Por ahora no hay comentarios de Nintendo o de algún licenciatario, así que esperemos que los desarrolladores se pongan creativos y diseñen nuevas experiencias de juego aprovechando el Nintendo 3DS.
Creo que te refieres a **Pokémon Mystery Dungeon** para Nintendo DS, esta serie al igual que la principal sólo se han desarrollado para las consolas portátiles, no para las caseros. Para éstas últimas sólo hemos visto las ediciones especiales de **Pokémon Stadium, Pokémon Colosseum** e incluso **Pokemon XD: Gale of Darkness** que apareció en Nintendo GameCube.
Nintendo ha expresado abiertamente que, sin importar que la consola de siguiente generación esté a la venta este mismo año, seguirán produciendo títulos para la Wii convencional. Quizá no a la par, pero es un indicio de que no dejarán caer súbitamente a su anterior consola; de hecho, muchos de los licenciatarios importantes tienen programados en sus calendarios de producción varios títulos fuertes, por lo que mínimo tendremos Wii para un año más.
Está claro que los canales de Wii U son una de las fortalezas importantes para la consola, y no dudamos de que Nintendo siga innovando en este aspecto. Ojalá no sólo conserve lo que más interesante de Wii, sino que también agregue otros para que la experiencia en Wii U sea mucho mejor.

Sin duda, éste es un paquete bastante interesante por todo lo que incluye, pero para no equivocarse, antes de comprar la consola te sugerimos que pidas a los encargados de la tienda que te indiquen si incluye puertos de expansión para Nintendo GameCube, de esta forma no te llevarás ninguna sorpresa.

Por su lado, el Nintendo 3DS está en constante modificación de *software* y aún falta que activen el acceso a Netflix en México, pero si te refieres a que se pongan canales idénticos a los de Wii, sería cuestión de ver las siguientes actualizaciones.
Por ejemplo, ya tenemos un canal de tienda, uno de videos, otro de Miis y varios más que dan identidad al Nintendo 3DS, incluso el navegador que en Wii sería similar al Canal de Internet en Wii. Faltaría, como bien lo mencionas, el Canal Miirame y Opiniones o el del tiempo, así que estemos al pendiente de las próximas actualizaciones de *firmware*, quizá Nintendo nos dé grandes sorpresas algún día.

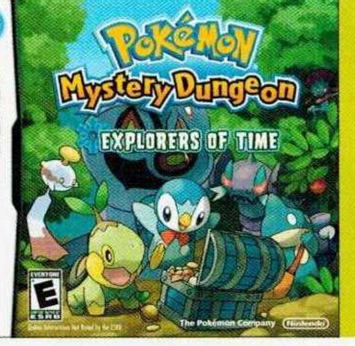
¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Qué tal todo por allá? Espero que bien, aunque **Bowser** no ha de tardar en hacer de las suyas. Llevo ya medio año leyendo la revista, pero es la primera vez que te escribo. Espero que por favor resuelvas mis dudas y puedas publicarlas pronto.
1.- La consola Wii que viene con el juego **New Super Mario Bros. Wii**, ¿qué contiene ademas, claro, de la consola, el juego y el CD de música?, y ¿es compatible con juegos de la consola Nintendo GameCube?
2.- ¿Aún puedo conseguir los juegos **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** y **Spirit Tracks**? Si es así, ¿en dónde puedo obtenerlos?
Ricardo Álvarez Belmont
Teoloyucan, Estado de México.

¿Cómo estás, Ricardo? La consola que mencionas, además de lo que ya indicaste, incluye un Wiimote Plus; es decir, el control con el sensor de movimiento mejorado integrado, así que es una buena opción por si no contabas con el Wii MotionPlus por separado.
Desafortunadamente, las versiones más recientes de Wii, incluyendo el paquete de Wii color negro con **New Super Mario Bros.** y *Soundtrack* de **Super Mario Galaxy**, ya no cuentan con las ranuras para los controles y tarjetas de Nintendo GameCube. Esto inhabilita la posibilidad de reproducir los títulos de la generación pasada, lo mismo ocurre con la consola de color azul.
Sí es posible conseguirlos, aunque no te mentiré, como ya tienen bastante tiempo de su estreno, ya no es tan común verlos en las tiendas, pero con un poco de suerte los encontrarás. Incluso, si así lo prefieres y tienes la oportunidad, puedes importarlos mediante alguna tienda de ventas por Internet. Allí es más probable que los tengan disponibles. ¡Mucha suerte en tu búsqueda! Vale la pena porque son títulos impresionantes.

Arte por correo:
José Miguel Barriga
Evaristo Villegas
José Eduardo
Julio José Ignacio
Marcelo Esparza
Tomás Llanos Oviedo
Diego Cervantes Sandoval
Gustavo Osvaldo Lara Zapata


El rombo de portada
Junto al rombo del logo, en la cabeza del **Toad** verde.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn



Para salir de las aventuras convencionales de **Pokémon**, Nintendo diseñó un *spin-off* que se enfocará directamente en las hazañas de las criaturas, sin necesidad de contar con un entrenador que los adiestre. Los personajes se mueven a través de diversos calabozos en un sistema de juego basado en turnos.


Super Street Fighter IV


Super Street Fighter IV 3D Edition

Seth

Llegó un nuevo rival

Para dar un giro al gremio de villanos en **Street Fighter**, Capcom decidió crear un nuevo personaje que se convirtiera en el rival a vencer, aquel enemigo que te forzara a aplicar todo tu poder y las mejores técnicas para vencerlo como antes lo hicieras con **Sagat**, **M. Bison** o **Gill**. A diferencia de los demás, **Seth** fue alterado para generar mucho más poder e incluso dominar múltiples técnicas de combate, por lo que es un oponente respetable. En su abdomen tiene un círculo, llamado motor Tandem, a través del cual libera energía y almacena la información de los movimientos de sus rivales, como el *Shoryuken* de **Ryu**, el *Sonic Boom* de **Guile** o la peculiar habilidad de **Dhalsim** para extender sus brazos.

Seth se desempeña como líder de S.I.N., la división armamentista de Shadaloo. No es único en su tipo (por decirlo de alguna manera, pues hubo 26 versiones en total), pero sí quizá quien mejor desarrolla la técnica del estilo de combate mezclado que lo ha puesto en la ruta correcta para encabezar los remanentes de Shadaloo, luego de que supuestamente **M. Bison** había sido aniquilado a manos de **Akuma**. Irónicamente, **Seth** se daría cuenta más adelante de que **Bison** no estaba fuera de combate, sino que se ocultaba como parte de un elaborado plan que completaría al enfrentarlo y recuperar su trono.

Técnicas de combate

Su técnica de teletransportación sorprende a sus enemigos; también, podemos verlo usar poderosos agarres de **Zangief**. Pero, claro, cuenta con movimientos únicos como la *Tandem Storm*, que genera una esfera de energía oscura que atrae al rival, causando daño severo justo antes de arrojarlo.

Su Ultra Combo se llama *Tandem Stream*, genera una especie de vórtice que absorbe y encapsula a su rival para luego expulsarlo a gran velocidad. Su segundo Ultra se denomina *Tanden Typhon*, se dobla de espaldas formando un arco y arroja un remolino desde su esfera. Quizá no sean los ataques más vistosos o devastadores, pero sabiéndolos aplicar, en combinación con los demás ataques convencionales, ten por seguro que podrás conquistar un sinfín de batallas.

Altura: **2.01 m.**
Peso: **84.8 Kg.**
Estilo de combate: **Mezcla de técnicas.**
Enemigos: **M. Bison, Crimson Viper, Ryu, Abel y Hakan.**
Primera aparición: **Super Street Fighter IV.**

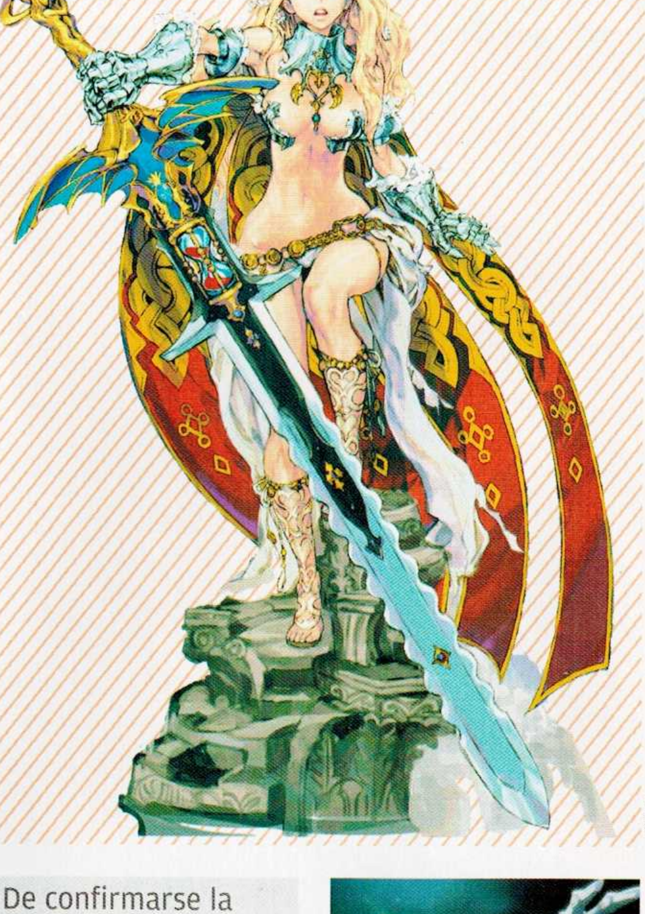


Para nostálgicos
Uno de los juegos más divertidos de Game Boy ya está disponible para N3DS en eShop.



A ganar la Copa
No olviden que ya está a la venta este gran juego del deporte blanco para N3DS.

Nuevas aventuras para Nintendo 3DS



Hace algunos meses les hablamos de un juego de Atlus titulado **Code of Princess**, para Nintendo 3DS, el cual sólo estaría a la venta en Japón. Pues bien, parece ser que después de ver el éxito de otros RPG de la compañía, como es el caso de **Devil Survivor**, ya se planea un lanzamiento para América, el cual podría darse a finales de año, pero insistimos, todo está por confirmarse. Si se hace realidad, estaríamos ante uno de lo mejores juegos para la consola de por vida.

Lo interesante de este juego está en que el protagonista no es un caballero, ni un guerrero ni un mago, ni siquiera un duende, sino una princesa que debe cumplir con su destino, el cual no vamos a comentar para no adelantarles el argumento, pero sí podemos decir que la historia dará muchas vueltas, como nunca se ha visto en un RPG anteriormente.

Su *gameplay* es de lo más adictivo que pueda existir, no es el clásico estilo por turnos que ya nos sabemos de memoria, aquí podrás moverte libremente en un plano en 2D con elementos en 3D, lo que permite que puedan elaborar combos de varios estilos contra sus enemigos, desde trabajadores hasta realmente elaborados, todo dependerá de su experiencia y habilidad.









Se nota que éste será uno de los mejores juegos gráficamente.

Esperamos que se confirme su aparición en América, pues un juego como éste no puede quedarse solamente en Japón, tiene los elementos necesarios para volverse uno de los mejores del catálogo de Nintendo 3DS, así que a cruzar los dedos. Por lo pronto, los dejamos con algunas imágenes de esta obra.



De confirmarse la noticia, estamos seguros de que otras compañías estudiarían traer sus obras a nuestro continente. Esperemos que esto se logre en los siguientes días.





Se acerca una gran sorpresa

Si pensaban que **Code Princess** era la única novedad para Nintendo 3DS por parte de Atlus, están muy equivocados ya que la compañía quiere seguir por el camino innovador de los RPG que ha creado desde hace al menos tres años, por medio de **Shin Megami Tensei 4**, título que de momento parece ser exclusivo de la plataforma. La serie Shin Megami Tensei siempre nos ha presentado grandes obras, como **Persona** o **Strange Journey**, por lo que este anuncio representa bastante para Nintendo y los videojugadores del mundo. Por desgracia, no se han revelado otro tipo de detalles de la obra, como la historia o al menos los personajes, pero confiamos en que pronto comiencen a liberar la información acerca de su desarrollo pues, como nosotros, existen millones de personas ansiosas por conocerlo. De momento se han mostrado un par de ilustraciones que nos dejan claro que la historia, como siempre, será bastante oscura y llena de giros argumentales. Atlus sabe bien que ha revolucionado los RPG y los ha actualizado, por lo que su responsabilidad con **Shin Megami Tensei 4** no puede ser otra que un juegazo.

El regreso de los conejos de Ubisoft

Como todos ya lo esperábamos, los famosos **Rabbids** no podían quedarse sin otra aventura para Nintendo 3DS, así que para el mes de noviembre estrenarán **Rabbids Rumble**. Esta vez no se trata de una aventura como las que hemos visto para NDS o Wii, sino que estará enfocada en los minijuegos, en el género en el que comenzaron hace ya varios años.

El objetivo del juego es recolectar los cien conejos que hay como recompensa, lo cual no es labor sencilla, tienes que completar todas las actividades para conseguirlo, las cuales, por cierto, sacan provecho de las capacidades de la consola. Es decir, algunas veces deberás usar la pantalla táctil y otras tantas el sensor de movimiento, lo que hará de la experiencia de juego algo realmente divertido.

Otras ventajas, como el *Street Pass*, estarán disponibles para cambiar los diferentes conejos; además, dará acceso a otros totalmente exclusivos de este sistema de intercambio. Todo apunta a que será un gran juego, uno de los que no pueden faltar en las reuniones con los amigos. Lo mejor de todo es que aún quedan algunos meses para su lanzamiento, por lo que seguramente están reservando varias sorpresas.











Nadie esperaba que estos conejos se volvieran tan exitosos. Lo mejor de todo es que su fama no se sustenta sólo en sus bromas y ocurrencias, sino también en juegos bien desarrollados en los que se explota siempre el potencial técnico e innovador de la consola.



Todos los cazadores... ¡atentos!

El último día de junio y primero de julio Capcom prepara para Japón un evento especial al que titulará Capcom Summer Jam, en el que obviamente presentará sus obras más recientes para las consolas existentes. Quizá lo que más llama la atención sea que, según rumores, por fin revelará detalles del esperado **Monster Hunter 4**.

Lo anterior no suena tan descabellado si tomamos en cuenta que desde que se anunció que el título estaba en desarrollo, no se han dado más detalles. Es una de sus obras más esperadas, tal vez la que más personas desean ver en todo el mundo, sobre todo después de mencionar que el video que vimos de **Monster Hunter 4** era *gameplay*, no un cinema, así que si Capcom piensa atraer los reflectores del mundo, ha llegado el momento.

En esta feria, además, se realizará una competencia en **Monster Hunter Tri G** para Nintendo 3DS, que es hasta la fecha uno de los juegos más vendidos en Japón. No dudamos que, de ser lanzado, en América tendría números similares, sólo basta ver la gran respuesta que tuvo la versión de Wii para darse cuenta de ello. Por lo pronto, estaremos pendientes de los siguientes anuncios de Capcom y te informaremos de manera oportuna.



Seguro que estas dos imágenes son suficientes para hacernos soñar con lo que encontraremos en el juego.



¡Bienvenido de nueva cuenta! Ésta es una edición especial con las mejores placas de la cámara de Club Nintendo. En todo instante, durante el evento estuvimos pendientes para captar los mejores momentos, desde visitar cada estación de juego hasta tomarnos la foto de cada año con Shigeru Miyamoto. ¡Comencemos!

@tono_rodriguez
Twitter



E3 2012

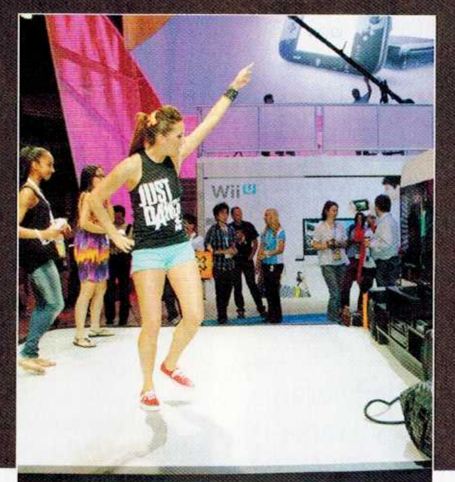
Así vivimos la nueva edición del *show* más importante del mundo

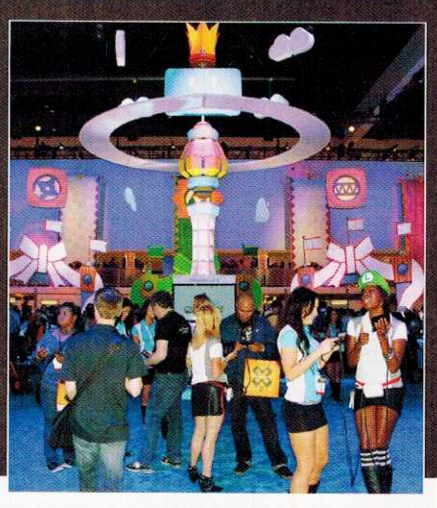
Las imágenes hablan por si solas. Éste es el ambiente que pudimos disfrutar en el *booth* de Nintendo, el cual siempre es una fiesta llena de color y diversión. La estrella del *show* fue el Wii U, que con su nuevo concepto, **Nintendo Land**, llegará para el cierre de año. Aún no hay fecha oficial, pero se comentó que la salida de este juego será en Navidad. Así que a esperar el anuncio oficial y a disfrutar de esta galería.



Fotos Toño Rodríguez









Una vez que pisamos el piso de exhibición dedicado a Nintendo dentro de el Centro de Convenciones de la ciudad de Los Ángeles, CA, pudimos entender de mejor manera la idea de **Nintendo Land**. Pepe y yo jugamos los demos que estaban disponibles, éstos fueron: **Donkey Kong's Crash Course**, **Luigi's Ghost Mansion**, **Animal Crossing: Sweet Day**, **The Legend of Zelda: Battle Quest** y **Takamaru's Ninja Castle**. ¡Muy buenos todos! Son mini juegos pero, sin duda, reflejan de manera muy precisa lo que se puede hacer con esta nueva consola, como en su momento lo hizo **Wii Sports** a la salida del Wii U. En nuestro artículo de portada conocerás más a detalle **Nintendo Land**, pero te adelanto que contará con 12 franquicias importantes dentro este parque temático de la Gran N. Como es costumbre de Nintendo, siempre te vas con algo en las manos, ya que al jugar cada uno de los cinco demos en cada estación te regalaban un pin del juego.



Las licencias fueron parte fundamental del *booth*. Electronic Arts, Ubisoft, Tecmo Koei, Warner Bros. Interactive, Namco Bandai, Disney Interactive, Square Enix y más tuvieron presencia con sus desarrollos para Wii U y Nintendo 3DS. Títulos como **Batman Arkham City**, **ZombiU** y **Assassin's Creed** llamaron la atención.









¿Qué te pareció el ambiente que hubo en la Electronic Entertainment Expo? En lo personal, me gustó, aunque es un hecho que hemos tenido *shows* con más noticias y emociones. Nintendo ha puesto muy arriba la bandera, cada vez es más difícil alcanzarla o superarla, así que lo entendemos y apoyamos con todo. Con mucha expectativa espero la llegada del Wii U a finales de 2012. También no debemos dejar de pensar en el Nintendo 3DS, ya que **Luigi's Mansion** y **Disney Epic Mickey** están en camino.

Comparte tus impresiones de la E3 en Twitter: @tono_rodriguez o @RevistaCN. Me gustaría conocer tu opinión.


Wii
SUPER SMASH BROS. BRAWL
Wii
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
A UN PRECIO MÁS BAJO







Professor Layton And The Mask of Mircale

Level-5 / Nintendo 3DS

Un nuevo desafío está por llegar, pero ahora en 3D

Desde hace ya varios años Level-5 ha dejado de ser un estudio secundario, para formar parte de la élite de los desarrolladores. Basta con ver los avances que ha logrado con **Time Travelers** o en su serie **Professor Layton** para darse cuenta de ello, y es justamente de la última aventura de **Layton** de la que vamos a hablarte. No se trata de una simple secuela, sino de una verdadera evolución del concepto pero ahora en 3D para la nueva consola.

El equipo creador sabía muy bien que en esta serie no podían tener errores, así que trataron con especial cuidado cada elemento y detalle del juego comenzando por lo evidente, el motor gráfico, que aunque mantiene la esencia que conocimos en Nintendo DS, ahora saca provecho de las cualidades de la plataforma para mejorar en definición, efectos y detalles que jueguen con tu vista. Es decir, lograr una interacción especial al momento de resolver los *puzzles* que nos preparan.

Para quien nunca ha jugado un **Professor Layton**, podemos decir que no se trata de un juego de aventura tradicional, sino que estamos ante una aventura gráfica pensada exclusivamente para las consolas de doble pantalla de Nintendo, de modo que se saca partido en todo momento de la pantalla táctil para resolver los acertijos, punto medular de la obra. Ahora bien, no se trata de buscar llaves o mover piedras hasta que mágicamente se abra alguna puerta, no, aquí todo se logra con lógica e ingenio.

Debes analizar bien la situación para conseguir superar los retos, en muchas ocasiones el ensayo y error serán la constante; incluso, tomarás hojas de papel para simular la situación. Esto es parte de la magia de este juego de Level-5 que para nosotros, desde hace rato, se ganó una oportunidad en consola casera; esperemos que gracias a Wii U y su fabuloso control pueda lograrse lo anterior más adelante. Por lo pronto, no nos queda más que esperar a que el título llegue a nuestro continente, ya que de momento sólo ha visto la luz en Japón, donde lo disfrutan desde hace ya más de un año. No dudamos de que en las siguientes semanas se revelarán los planes de la compañía para esta joya de la consola.

Todos los juegos de esta serie son un éxito desde el momento en el que salen al mercado. Tan es así, que se han realizado películas sobre las aventuras de estos personajes.











Harvest Moon: A New Beginning

Natsume / Nintendo 3DS

Una vida en el campo lleva a la felicidad

Si hablamos de tradición en cuanto a series en los videojuegos, **Harvest Moon** es una de las que de inmediato llegan a nuestra mente. Desde que inició en el Super Nintendo, prácticamente ha visto acción en cada plataforma de la Gran N, así que una versión para Nintendo 3DS era sólo cuestión de tiempo: pronto disfrutaremos de **Harvest Moon: A New Beginning**, que se perfila como una de las mejores entregas.

Antes que nada debemos decir que una de las opciones que más aplaudimos en este juego es que nos permitan elegir entre una granjera o granjero para vivir la aventura, ya que antes se hacía una versión especial para las chicas, situación que desde cualquier óptica era un exceso. En este caso, ya no sufriremos más por ese detalle.

La personalización es una característica que se ha vuelto básica en todo juego de simulación, pues permite un vínculo mayor con los personajes. En esta versión, a cualquiera de los protagonistas puedes cambiarles desde estilo y color de cabello hasta la ropa que usarán, así que nunca estarás fuera de moda. Para cada estación del año vestirás de forma adecuada, pero no sólo la indumentaria se puede editar, sino también tu granja.

Puedes colocar corrales, habitaciones y establos en el lugar que quieras, todo de forma rápida y sencilla. Eso sí, al inicio no tendrás las condiciones para hacerlo por cuestiones económicas y de espacio, pero conforme saques dividendos de los productos de tu granja lograrás ampliaciones y mejores inmuebles.

El *gameplay*, obviamente, se ve enriquecido por la pantalla táctil, que nos facilitará la vida al momento de la siembra y del cuidado de nuestros animales. Por todo esto se espera que sea una versión memorable de la franquicia; esperamos tener más detalle próximamente, porque estamos seguros de que muchos de ustedes ya planean la mudanza a esta nueva granja. Por lo pronto, no nos queda más que esperar a que se encuentre disponible, seguro que no nos va a defraudar, como toda la serie mantendrá su calidad y aprovechará las ventajas de N3DS.





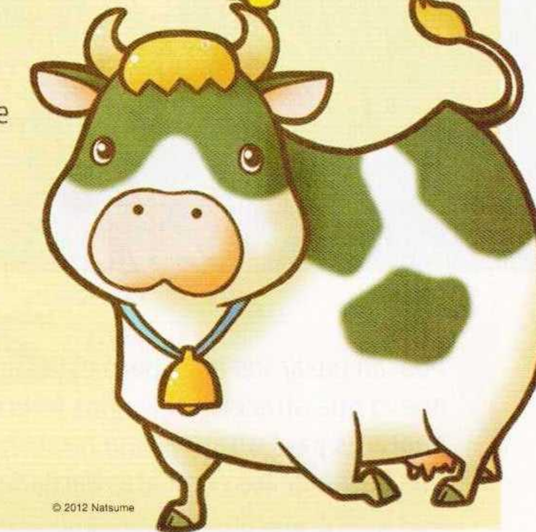






Todos los animales tienen diferentes cuidados y necesidades, dependerá de ellos que tu granja salga adelante, así que ponles especial atención.





Pokémon Black & White 2

Nintendo / Nintendo 3DS



Atraparlos a todos es sólo el comienzo...

Todos esperábamos nuevas noticias de **Pokémon** en los meses pasados. Una versión más era prácticamente un hecho, lo que nadie se imaginó es que se trataría de una secuela que no sería para Nintendo 3DS, sino para Nintendo DS. Nos referimos a las obras **Pokémon Black Version 2** y **White Version 2**, que por lo que se ha dado a conocer serán todo un éxito en los próximos meses, cuando se tiene contemplado que aparezcan.

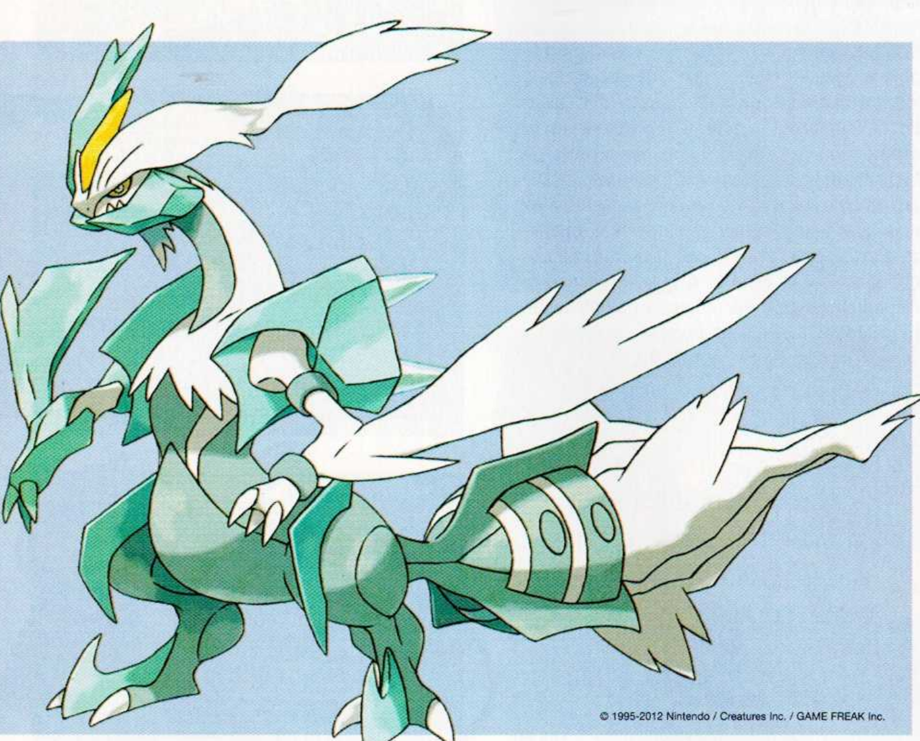
La historia de esta entrega nos lleva dos años en el futuro después del juego anterior, ahora estamos en la región conocida como **Unova**, exactamente en **Aspertia City**, donde comenzaremos la aventura. Como es normal con cualquier otro lugar en el mundo real, el paso del tiempo trae cambios y novedades en cada lugar que hemos visitado antes, del mismo modo ocurre en **Pokémon** ya que conoceremos personas que antes no habitaban la región, además de otras atracciones.

No se han revelado todas las criaturas que podremos capturar, tan sólo se ha mencionado a los legendarios, que serán **Black Kyurem** y **White Kyurem**. Un gran misterio rodea a estas criaturas. En torno a eso girará la historia, aunque, claro, también existirán otros **Pokémon** con características especiales. Por otro lado, se rumora que viejos conocidos volverán a estar presentes en esta obra, entre ellos algunos líderes de gimnasio que conocimos en la primera generación, hace ya más de 10 años para Game Boy.

El sistema de juego también recibirá mejoras. Nintendo sabe muy bien que la pantalla táctil aún tiene mucho que dar, así que esperamos algunos extras interesantes, sobre todo al momento de las batallas, movimientos sorpresa y trampas que hagan más interesantes los enfrentamientos; insistimos, siempre apoyados en el *Stylus*. Se espera que para finales de año ya esté disponible, así que aún quedan algunos meses para que se agreguen elementos que hagan de esta primera secuela en la historia de **Pokémon** todo un suceso, justo lo que sus seguidores desean para esta nueva entrega, sólo resta esperar.











Podrán pasar los años pero esta serie siempre tiene algo nuevo que ofrecernos. No nos referimos solamente a nuevas criaturas para atrapar, sino también a elementos estratégicos que hacen de los combates verdaderos desafíos.



TOP 10

Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Xenoblade continúa siendo uno de los mejores títulos de la temporada, no sólo por lo intenso de su historia y el buen desarrollo de los personajes, sino también por la magia y emoción que transmite cada uno de los eventos dentro del juego. Se trata de un título RPG, en donde pelearás a lo largo de un extenso mundo que fue testigo de la espectacular lucha entre **Bionis** y **Mekonis**, dos poderosos titanes. El tiempo ha pasado, y ahora nuevas civilizaciones han surgido, diferentes tipos de razas que emergen como hijos de los titanes y que, como en aquel entonces, también deberán utilizar sus espadas para luchar con todas sus fuerzas.

1

Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS



2

La aventura principal de **Kid Icarus: Uprising** es simplemente sorprendente, nada que ver con lo rutinario de sus versiones pasadas; al contrario, aquí se vuelve un juego dinámico, desafiante y sobretodo con mucha diversión y buen sentido del humor. ¡Claro!, también cuenta con modo en línea para competir a nivel mundial.

The Amazing Spider-Man

Activision / Wii

Peter Parker está a punto de aparecer en una nueva película que reiniciará lo que vimos antes por parte de Sam Raimi. Y por supuesto, para acompañar esta nueva entrega, Activision, a través el equipo de desarrollo Beenox, nos presentan la edición en videojuego de **The Amazing Spider-Man**, siguiendo con el gran trabajo que hemos visto por parte de dicho estudio en las entregas anteriores del arácnido. Por supuesto, también llegará una adaptación para Nintendo 3DS, y lo mejor de todo es que ambas ofrecerán excelente calidad visual y auditiva.



3

Resident Evil Revelations

Capcom / Nintendo 3DS



La tradicional saga de horror sigue dando frutos en el Nintendo 3DS, colocando a **Resident Evil Revelations** como un título de acción que además de dar buena temática en su historia, podrás participar con tus amigos en el modo en línea para ampliar las horas de juego. Por supuesto, encontrarás a personajes clásicos de la serie, como **Jill Valentine** o **Chris Redfield**, así como a otros tantos héroes nuevos que se integran a las filas de esta incansable lucha en contra de las terribles armas biológicas y los grupos terroristas.



4

Theatrhythm Final Fantasy

Squar-Enix / Nintendo 3DS

Los personajes que se hicieron populares en las diferentes versiones de **Final Fantasy** ahora participan en un juego cuya temática es el ritmo. De esta forma, deberás seguir secuencias para generar música, incluso para combatir en contra de algunos jefes y enemigos.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Warner Bros. Interactive / Wii

Ciudad Gótica está nuevamente en peligro, pero ahora no sólo por los villanos comunes, pues en esta secuela se unen otros personajes, como **Lex Luthor**, para incrementar la emoción de las aventuras de **Batman**. Por supuesto, también recibirás la visita de otros héroes, como **Superman**, **Linterna Verde** y la **Mujer Maravilla**.





Mario Tennis Open

Nintendo / Nintendo 3DS

7

La compañía Camelot Software vuelve a tomar la franquicia de Nintendo para ofrecernos un nuevo juego deportivo que hará uso de las capacidades únicas del Nintendo 3DS. **Mario Tennis Open** es un divertido juego que aparte de ponerte en las canchas del deporte blanco, agrega la espectacularidad y minijuegos que han hecho grande esta saga.

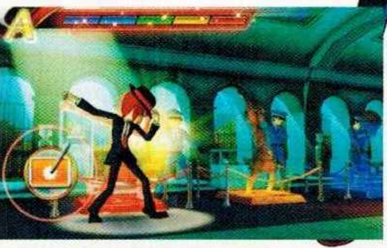




Rhythm Tief & the Emperor's Treasure

SEGA / Nintendo 3DS

Un héroe fuera de lo común está a punto de vivir su aventura en las calles de París. Tomarás el papel de un afamado ladrón que estará tras la huella de su padre, quien desapareció hace uno años. El modo de juego es a través de comandos y ritmos, como antes ocurriera con **Elite Beat Agents**.





The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii



El tiempo pasa y **TLOZ: Skyward Sword** sigue dentro de las preferencias de los jugadores. ¿Por qué?, simplemente debido a su increíble y emotiva historia que te dará muchas respuestas sobre los principios de la serie, como el surgimiento de la Master Sword, así como sobre el inicio de la lucha entre el bien y el mal.

Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Konami / Nintendo 3DS

Un soldado extraordinariamente entrenado se prepara para realizar una de sus misiones más importantes: infiltrarse en tierras enemigas y detener un ataque nuclear que podría desatar la Tercera Guerra Mundial. Su lucha lo llevará a enfrentar a peligrosos oponentes, también a su mentora, quien lo aguardará para vivir su más grande batalla.





Es momento de arreglar el pasado

Back to the Future

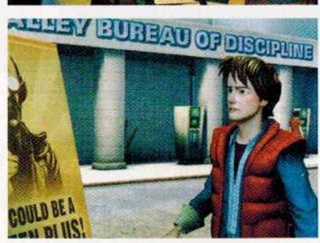
Telltalegames / Wii

Una de las trilogías más importantes en la historia del cine es, sin duda, la de **Back to the Future**. Todos quienes hemos visto estas cintas hemos quedado fascinados con la visión de sus creadores acerca del futuro... el cual se supone que ya estaríamos viviendo. Pero, bueno, ésa es otra cuestión, lo importante es que los seguidores de este gran concepto ya pueden encontrar desde hace tiempo una adaptación para Wii, de la cual nos han pedido que les contemos, así que, sin más, comencemos.

La historia no se basa en las películas, primer gran acierto de los desarrolladores, lo que principalmente mantiene en suspenso a los jugadores, evitando que comencemos a jugar una obra que ya sabemos cómo va a terminar. Todo toma lugar tres meses después de la última cinta, **Marty** debe regresar al pasado en el DeLorean para ayudar a su amigo **Emmett Brown** durante su adolescencia; un pequeño cambio en los hechos y el futuro se puede arruinar, así que tienes que ir con mucho cuidado en tus acciones.

> No importa que no hayas disfrutado de las películas originales en su momento, esta obra es para todo público e ideal para que comiences a comprender el concepto de esta gran serie.







El juego es una aventura en la que la investigación será primordial para avanzar. Conduces a **Marty** en las calles de la ciudad, buscando pistas que puedan llevarte a resolver ciertos objetivos; en ese sentido, debemos decir que todos son muy creativos y que la mayor parte del tiempo las soluciones no son obvias, realmente te exigen analizar bien tus opciones y escenarios para descifrar cada misterio.

No es un juego que se ganará algún premio por su originalidad en el sistema de juego, ya que este tipo de obras las hemos visto desde hace años en las PC; sin embargo, la manera en que se ha adaptado a Wii es bastante ingeniosa, sacaron ventaja del Wiimote para resolver la falta de un *mouse*, y en nuestra opinión esto lo hace aún más intuitivo. **Back to the Future** es un buen título que te mantendrá ocupado durante un buen rato; además, para lo fans representa la oportunidad perfecta para conocer otro ángulo de sus protagonistas.







En momentos clave de la historia aparecerán cinemas en donde se nos relatará la acción de manera especial. Esto es un extra que los seguidores más veteranos apreciarán bastante.

La guerra nunca fue tan divertida

Metal Slug 3

Consola Virtual / D4 Enterprise

A finales de los años noventa, además de encontrar Arcadias repletas de juegos de **The King of Fighters**, podíamos disfrutar de otras opciones, como el divertido **Metal Slug**, un juego de guerra parecido a **Contra**, pero con una cualidad muy especial, lo que buscaban era hacernos reír, ver los conflictos bélicos desde otra perspectiva, situación que lograron al cien por ciento.

En esta ocasión hablaremos específicamente de la tercera entrega de la serie, que viera la luz en el año 2000 y que desde hace unas semanas está disponible como descarga para Wii en Consola Virtual. La historia es simple pero ingeniosa: una rebelión desea apoderarse del mundo, controlarlo todo, pero el equipo que lideras no se va a quedar con los brazos cruzados, saldrán a las calles a enfrentar a quien sea necesario para impedir tales acontecimientos.

Lo curioso del asunto es que no sólo deberás enfrentar a soldados con tanques o armas comunes, sino también otros peligros, como zombis y naves espaciales con extraterrestres incluidos. Curiosamente, no es tan malo que un zombi te muerda, ya que al hacerlo te conviertes en uno de ellos y obtienes sus poderes, entre ellos un gran disparo de una sustancia morada que expulsarás por la boca.

La movilidad es perfecta, responde de manera justa y precisa, como demanda un juego de este estilo en el que la velocidad de reacción es necesaria para sobrevivir a la lluvia de disparos que verás en pantalla. Puedes compartir la aventura principal con algún compañero, lo que facilita un poco las acciones en pantalla que, debemos decir, es bastante complicada; terminar este juego con una vida es prácticamente imposible. **Metal Slug 3** representa horas de diversión solo o con tus amigos, las ocurrencias en pantalla te harán reír en más de una ocasión, sobre todo por la gran cantidad de parodias que encontrarás en cada escena. Si no lo jugaste o no lo tienes en tu colección, no dejes pasar esta oportunidad; todo un clásico de las Arcadias directo a tu casa que te divertirá por horas.









La variedad de los niveles te mantendrá bastante ocupado. Todos tienen prisioneros que liberar, así que si deseas tener el mejor récord posible, debes liberarlos a todos.







Un solo disparo puede terminar con la misión, así que calcula cada salto que vayas a realizar. Éste es uno de esos juegos que no permiten las dudas; si lo haces, estás acabado.



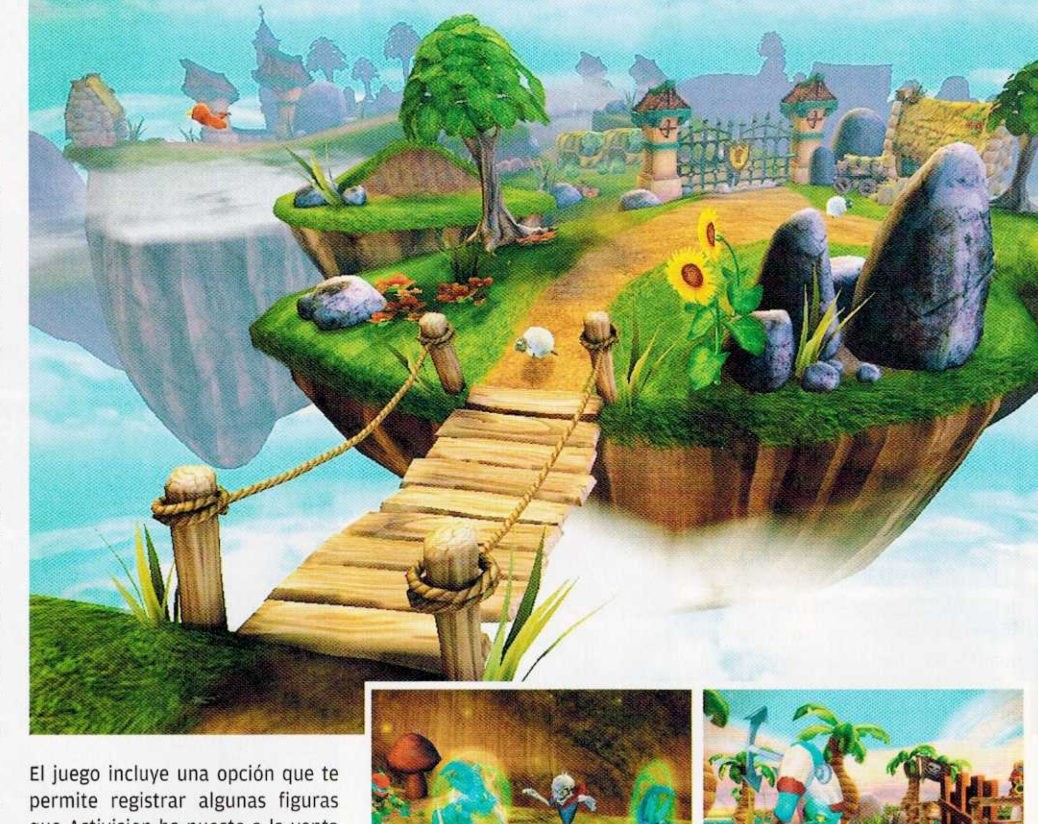
Aunque este juego se incluye en la recopilación que apareció para Wii hace varios años, no está de más tenerlo siempre disponible en la consola por si prestamos el disco o solamente nos interesa esta entrega que, para muchos, es la mejor.



El momento de salvar al universo ha llegado

Skylanders Spyro´s Adventure

Activision / Wii



Hemos visto muchos conceptos interesantes para Wii, juegos que van más allá de nuestra imaginación, pero sin duda que uno de los más originales en los últimos meses es **Skylanders Spyro´s Adventure**, de parte de Activision, un desarrollador que a últimas fechas ha logrado recuperar el prestigio que tenía desde hace tiempo.

Spyro se volvió uno de los personajes más populares en juegos de plataformas hace dos generaciones. El pequeño dragón morado logró hacerse de varios seguidores, por lo que no era de extrañarse que tarde o temprano regresara con nuevas aventuras en el género que lo vio nacer, lo cual ocurrió hace unos meses cuando Activision decidió realizar este juego que, debemos decir, es bastante divertido e innovador.

De entrada, te diremos que no solamente podremos controlar a **Spyro** en esta obra, tendrá varios aliados con habilidades diferentes para encarar los retos. Lo interesante es que no los puedes encontrar todos de entrada en el juego y no los obtienes logrando puntos o pasando niveles, sino gracias a un portal mágico... es decir, a un accesorio con forma de portal que se conecta al Wii.





Cada criatura tiene diferentes poderes y técnicas, con las que se hace frente a la aventura.

El juego incluye una opción que te permite registrar algunas figuras que Activision ha puesto a la venta para que puedas usarlas en el juego (sí, justo como indica el nuevo juego de Ubisoft basado en **Rayman** para Wii U). Con sólo colocar la figura sobre el portal, aparecerá en pantalla el nuevo protagonista; sin duda, ésta es una manera ingeniosa de potenciar el concepto del juego, en el que los personajes han llegado a la tierra petrificados, y sólo con tu ayuda pueden recuperar su estado original, un buen argumento.

Skylanders Spyro´s Adventure es un juego completo en todo sentido, pero el hecho de vender las figuras por separado puede funcionar como un arma de doble filo. Por un lado, es interesante y divertido formar la colección completa, pero por otro representa un gasto extra que no todos los jugadores están dispuestos a realizar.









Éste es uno de esos juegos que tal vez no hicieron mucho ruido en su lanzamiento, pero vale la pena por el concepto tan innovador que presenta. Esperemos que no sólo se quede en esta entrega, sino que pronto veamos una secuela con mejoras.


Wii™
MARIO PARTY 9™
2
4
6
DOLBY PRO LOGIC II
Nintendo


EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia animada.





El reino de Mickey Mouse cobra vida en 3D

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

La magia y fantasía de universos mezclados llega nuevamente a los portátiles de Nintendo, ahora con una historia que te atrapará desde el inicio.

La historia de **Kingdom Hearts** comenzó a escribirse hace poco más de una década. En aquél entonces el trabajo de Square-Enix en conjunto con Disney Interactive Studios parecía algo raro, una fusión de personajes que no tenía mucho sentido pues integraron íconos del universo de Disney con los héroes y villanos de las franquicias más aclamadas de Square. Muchos pensaron que sería un fracaso, que incluso se destinaría a la audiencia infantil... pero cual fue la sorpresa cuando **Kingdom Hearts** llegó originalmente a Japón, rompiendo récords y ganando la admiración de los fans de los videojuegos de acción y RPG. Se trata de un juego cuya historia genera un nuevo universo cuyo rey es el famoso ratón de Disney y en donde la fantasía, magia y heroísmo no se hacen esperar. Lo mejor de todo es que el próximo 20 de julio de este año llegará una nueva entrega que dotará a la franquicia de magníficos escenarios tridimensionales nunca antes vistos, que serán un complemento ideal para el resto de su contenido.

JUGADORES

1


Compañía: **Square-Enix** / Desarrollador: **Square-Enix** / Categoría: **Acción/RPG**

GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


REPLAY VALUE

RANKING



Continúa con los eventos de **KH RE:coded**

Dream Drop Distance inicia luego de que ocurrieron los eventos de la pasada versión para Nintendo DS (**Kingdom Hearts RE:coded**). Aquí, la aventura se desarrolla en torno a los personajes **Sora** y **Riku**, quienes se preparan para presentar su examen para convertirse en *Keyblade Master*. Sin embargo, ahora deberán realizar sus mayores esfuerzos para defender los mundos paralelos por la inminente llegada de **Xehanort**, uno de sus más temibles enemigos en la historia del juego y quien se ha encargado de robar los corazones de diferentes mundos. Supuestamente, este personaje había tenido un desenlace, pero sólo fue temporal porque para esta entrega de Nintendo 3DS él regresará como una reencarnación en una línea de tiempo alterna. De hecho, uno de los nuevos propósitos de este descorazonado personaje es viajar a través de las diferentes eras para reunir a 12 de sus versiones para formar una nueva **Organización XIII**, así como para recrear la poderosa X-Blade mediante el uso de los corazones del grupo.



Los personajes de Disney, como **Goofy**, muestran un lado más aventurero del que estamos acostumbrados a ver en las tradicionales películas o series animadas.

Así, durante esta nueva aventura, nuestros jóvenes héroes deberán enfrentar uno de los mayores peligros, arriesgando todo para evitar que la maldad tenga el poder que busca en sus manos para dominar a los mundos. Podrá parecer una tarea difícil pero siempre contarás con la ayuda de personajes adicionales, como los **Dream Eaters**, a quienes podrás incluir en tu equipo para que enfrenten las batallas a tu lado. Además, estos personajes de apoyo tendrán la posibilidad de incrementar sus estados con la experiencia ganada en las batallas, de tal forma que podrán mostrarse más poderosos en cada ocasión. Sin duda, es un complemento interesante que dará variedad a la manera de controlar el juego. Al inicio, nuestros héroes principales serán enviados a mundos diferentes, que hace algún tiempo fueron destruidos por los **Heartless**, pero que ya han sido restaurados, aunque se mantienen desconectados de los demás mundos, por lo que una de las misiones de **Sora** y **Riku** es "despertarlos" reactivando siete cerraduras.



Sora se ha convertido rápidamente en un héroe para todos los reinos. A su corta edad, ya domina el arte de las espadas y ha combatido en contra de poderosos rivales.

Enfrenta diferentes retos en distintos mundos

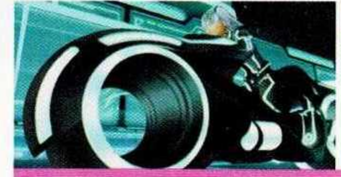
Una de las características de **Kingdom Hearts** es la diversidad de mundos, algunos se apegan a los conceptos de Square y otros están enfocados en Disney, como hemos visto antes el de **Blanca Nieves**, **Alicia en el País de las Maravillas**, **Aladín**, **Nunca Jamás** y muchos otros más. Lógicamente, esta cualidad se mantiene, sólo que ahora verás nuevos universos de Disney, que dan diversidad en lo ya visto a través de las aventuras anteriores. Un claro ejemplo es La Cité des Cloches, basada en la película **El jorobado de Notre Dame** y, claro, Pranksters Paradise, tomada de la película **Pinocho**; **Los tres mosqueteros** (**Mickey**, **Donald** y **Goofy**). Y, por supuesto, no podemos dejar de mencionar el mundo de **Tron: Legacy**, que es una grata extensión de la secuela que vimos recientemente en las pantallas de cine. En cuanto a los escenarios de Square, hay algunos que reconocerás, mientras que otros tantos serán totalmente propios de la edición de Nintendo 3DS.

En el caso de **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance**, el efecto tridimensional será fundamental para aprovechar al máximo el entorno gráfico. De hecho, debido a este detalle te sentirás aún más inmerso en la acción del videojuego, pero no creas que será básico o, mejor dicho, simple, como en los primeros títulos de Nintendo 3DS, al contrario, tal como hemos visto en otros títulos de dicho portátil, como **Kid Icarus: Uprising**. Aquí, la imagen tridimensional luce y se aprecia desde el comienzo, pues realza la fantasía de la historia y, sobre todo, de los mundos mágicos.










Visualmente, es uno de los títulos más ambiciosos que hemos observado en el Nintendo 3DS, y luce tanto con el efecto tridimensional o sin él.

En esta ocasión te adentrarás a nuevos mundos que amplían tu horizonte sobre este mágico mundo creado en coparticipación con Disney y Square-Enix. Y claro, también hayarás uno que otro escenario de juegos pasados.

¿Sabías que...?

1.- La artista Yoko Shimomura nuevamente fue encargada de la musicalización. Su trabajo en la serie ha destacado desde la primera entrega en 2002, por lo que se vuelve agradable mantener la continuidad musical en **Dream Drop Distance**. Yoko también ha diseñado la música para grandes juegos, como **Mario & Luigi: Partners in Time**, **Xenoblade**, **Little King's Story**, **Parasite Eve**, y muchos otros más.

2.- Hasta la fecha todos los títulos de **Kingdom Hearts** para Nintendo sólo han llegado a las consolas portátiles. Esperemos que con Wii U se dé paso para que la compañía Square-Enix desarrolle la tercera entrega de la línea principal.

3.- Los Heartless son manifestaciones de la oscuridad que se adentra en los corazones de las personas. De allí se desprenden dos categorías, los **Pureblood** y los **Emblem** (que son creados de forma artificial). Se originó luego de que los corazones de los habitantes se ennegrecieran por el egoísmo, surgiendo una batalla con luz. Sin embargo, la chispa de bondad (o luz) aún se mantenía en los corazones de los niños, quienes tenían el poder de restaurar los fragmentos de los mundos para generar otros de menor dimensión.

4.- ¿Te suena el nombre de Tetsuya Nomura?, pues fue él quien diseñó a **Sora**, **Riku** y muchos otros personajes del universo **Kingdom Hearts**. También, ha puesto su talento en otros videojuegos, como **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, **Final Fantasy V**, **Chrono Trigger**, **The World Ends with You**, **Parasite Eve** y muchos otros más.



En Square-Enix lograron una maravillosa labor al diseñar esta nueva entrega de **Kingdom Hearts**, pues da continuidad a los hechos que hemos visto en las historias pasadas, también servirá como puente para la tercera entrega de la línea principal. Esperemos que los desarrolladores por fin se decidan y lo publiquen también para Nintendo.

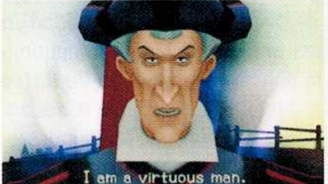
Los personajes

Dependiendo del mundo en el que te encuentres, conocerás a una amplia cantidad de personajes. Por ejemplo, en el castillo de Disney podrás hablar con el rey **Mickey** y su reina, **Minnie**, así como con **Donald** y **Goofy**; mientras que en el espacio de **Pinocchio**, además de conocer al niño de madera, también encontrarás a **Geppetto**, entre otros.

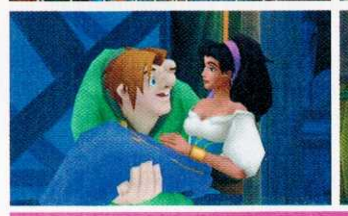
Sora es originario del mundo Destiny Islands, y no obstante su corta edad (15 años en **Dream Drop Distance**) es un hábil espadachín que domina la *Keyblade*. Por su parte, **Riku**, también originario de Destiny Island, tiene dos años más que **Sora**. Ambos son buenos amigos desde la infancia, aunque han tenido sus diferencias. Los dos comparten una gran habilidad de combate, pero más que nada su sentido de justicia y determinación para sobreponerse a cualquier adversidad. Por eso, en esta aventura para Nintendo 3DS los verás en constante acción, recorriendo múltiples escenarios y desafiando a fuertes enemigos para superar sus objetivos y, así, convertirse en *Keyblade Masters*.













Una de las nuevas escenas ocurre en el mundo de Notre Dame, así que prepárate a vivir una que otra aventura con el valiente héroe **Quasimodo**.

En conclusión

En Japón, **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance** se distribuyó desde el pasado mes de marzo, obteniendo gran reconocimiento por parte de los fans de la franquicia e incluso de quienes no lo eran. Debido a su amplia variedad de mundos, diseño de personajes y profundidad de historia, se postula como uno de los mejores títulos RPG/aventura para la consola tridimensional; y claro, si a ello le sumas el efecto 3D y la espectacular música, quedarás inmerso de forma inmediata en la fantasía creada por Square-Enix. En general, nos agradó bastante que se tratara de una edición original, en lugar de un *remake* como suele ocurrir en otras ocasiones. Otro punto importante son las nuevas habilidades que tendrán los protagonistas, lucen mucho más espectaculares que en las ediciones anteriores. Pero no te preocupes, no creas que se modificó el estilo de juego por los nuevos poderes; de hecho, se mantiene idéntico a sus antecesores. Con lo anterior, no dudamos ni un segundo en recomendarte este título, seas o no fan de la serie.



Joshua es un personaje originario del videojuego **The World Ends With You**, y llega por primera ocasión al universo de **Kingdom Hearts** para dar variedad a las historias.



Beat llega del mismo universo que **Joshua**, siendo otro de los personajes que amplían el abanico de opciones de Square. Ojalá llegue a darse una secuela de su juego principal.

RANKINGS

Master:

Desde que se hizo el anuncio de este juego, de inmediato se colocó como uno de los más esperados para Nintendo 3DS. Los motivos sobraban, se trata de una de las mayores franquicias de la compañía Square de los últimos años, cada entrega se ha ganado el corazón de millones de seguidores en todo el mundo. Esta versión de Nintendo 3DS es simplemente sensacional, mantiene el sistema de juego de las versiones pasadas, dinámico e intuitivo, pero al mismo tiempo agrega elementos de estrategia que lo vuelven una experiencia difícil de olvidar. No importa que no conozcas esta serie, es el momento correcto para que te vuelvas fan de este fantástico RPG.

Crow:

Kingdom Hearts: DDD será uno de los títulos que me mantendrán atento del Nintendo 3DS un buen rato; de hecho, las ediciones anteriores me han parecido bastante buenas, quizás un poco lentas en ciertos momentos pero rescatables al apreciar la historia y la variedad de personajes y entornos. Ahora, con esta entrega para Nintendo 3DS, no sólo notaremos nuevas habilidades, mundos y retos, sino que también disfrutaremos de elementos visuales sorprendentes; podríamos decir que es de lo mejor en audiovisuales que hayamos visto hasta ahora. Si llegas a encontrar las versiones pasadas para Nintendo DS o GBA, no dudes en comprarlas, ¡no te arrepentirás!

Panteón:

A mí nunca me han gustado tanto los juegos de esta serie, pues creo que ya va muchas entregas y le quieren hacer al competencia a los **Final Fantasy**; pero la verdad es que debo mencionar que la calidad de esta serie no ha menguado, sino al contrario; ha ido en creciente aumento desde que jugamos la primera de las versiones, y bien vale la pena darle una oportunidad, más que nada, porque es un excelente título que ofrece un estilo bastante bueno que compite con las otras franquicias del género. Antes de que tomes una decisión definitiva, te invito a que lo pruebes y conozcas, especialmente en este juego que aprovecha bastante bien el poder del Nintendo 3DS.

¡La saga inmortal llega al Nintendo 3DS!

CASTLEVANIA

LORDS OF SHADOW: MIRROR OF FATE

Después de las excelentes entregas que aparecieron para el Nintendo DS y El Nintendo Wii, no habíamos sabido nada sobre la continuidad de esta exitosa franquicia de Konami, más que el *reboot* que tuvo la serie, que creó polémica entre los fans de **Castlevania**. Por fin tenemos algo concreto, se trata de una aventura que continúa con la nueva línea del tiempo que originó el título **Castlevania: Lords of Shadow**, y esta vez será el Nintendo 3DS el anfitrión de esta entrega que estamos seguros de que a pesar de que provocará discusiones entre conservadores y aquellos a los que no les molestó el *reboot*, también creará expectativas y traerá novedades a la historia. Vamos a analizar el juego como tal, evitando tomar partido de alguno de los bandos, para conocerlo con objetividad.



Renace una de las franquicias más queridas de Konami, esta vez en glorioso 3D con muchas novedades para todos los videojugadores.






Los enemigos a los que te enfrentarás son de muchos tipos, pero todos tienen una sola misión específica de parte de su amo: ¡destruirte a toda costa!

Un nuevo comienzo

Como sabrás, la saga **Castlevania** ha tenido numerosas secuelas y versiones, pero siempre ha procurado mantener un estándar y una línea de tiempo que ha procurado cuidar la constancia. Con la llegada de **Lords of Shadow** toda la historia anterior queda fuera y la serie comienza de nuevo, así que muchos personajes tienen nuevas motivaciones, objetivos y lazos que antes no habíamos conocido. En **Lords of Shadow** se narra la historia de un cazador de vampiros conocido como **Gabriel Belmont**, pero en **Mirror of Fate** se desarrollan los eventos situados 25 años después, los cuales revelarán lo que pasó con los ancestros de **Gabriel**.

Un giro inesperado

El legendario nombre de **Trevor Belmont** resuena en **Mirror of Fate**, pues es él quien decide embarcarse en una aventura para vengar la muerte de su madre, a manos del propio padre de **Trevor**. Después de años en el exilio, dicho personaje ha regresado y ha convertido un misterioso castillo en su guarida, dejando atrás su antigua vida como **Gabriel Belmont** y retornando como el poderoso vampiro conocido como **Drácula**, cuyo propósito es acabar con la Hermandad de la Luz, de donde es caballero **Trevor**. ¡Es hora de que este héroe legendario se levante en contra de su progenitor y consuma su venganza!

Un linaje legendario

A través del juego no sólo controlarás a **Trevor Belmont**, sino también tendrás que jugar con otros personajes de la historia de la familia para ir conociendo más sobre el pasado de los **Belmont** y entender por qué deben hacer hasta lo imposible por reparar los pecados de su ancestro. La historia es un poco intrincada y resulta raro seguirla, si es que eres muy fan de la serie. A pesar de eso es muy interesante, y será especialmente agradable para quien no sepa mucho de los otros juegos de la saga y no tenga tan arraigados los sentimientos hacia los protagonistas de este estupendo título.

Elige a tu cazavampiros

Un detalle que nos pareció muy acertado fue que no se limitaron a tener solamente a un protagonista, sino que también se puede elegir entre varios personajes conocidos de la serie, cada uno con características y habilidades diferentes que le serán muy útiles para pasar algunas de las escenas del juego. Como no queremos estropearte la sorpresa de a quiénes podrás controlar, sólo te diremos dos de los héroes que tendrás a tu disposición: **Trevor** y **Simon Belmont**. Claro está que cada uno tiene su estilo de pelea para acabar con los enemigos, pero la misión sigue siendo la misma de siempre: terminar con el malvado conde **Dracula** y sus hordas de seguidores (que son bastantes).



Los escenarios están llenos de detalles increíbles. No hay duda alguna de que la calidad de esta serie no ha cambiado en ese aspecto.

¿Sabías que...?

Dos leyendas de la casa Belmont

Estos dos aguerridos cazavampiros tienen mucha historia en la línea del tiempo original de **Castlevania**. ¿Quieres conocer un poco más de ellos? No hay problema, aquí te hablamos rápidamente sobre ellos, sólo recuerda que su historia, aspecto y personalidad fueron modificados para el *reboot* de la franquicia.

Trevor C. Belmont

Conocido como **Ralph C. Belmondo** en Japón, este singular personaje derrotó a **Dracula** junto con **Sypha Belnades**, **Grant DaNasty** y **Alucard**, en el magnífico juego de NES **Castlevania III: Dracula's Curse**. Fue incluido junto a **Sypha** y **Grant** como zombis en **Symphony of the Night** y **Portrait of Ruin**, y tuvo un papel secundario en **Curse of Darkness**. Posteriormente, su última aparición fue en el genial **Castlevania Judgment**, cuya aparición es posterior a los eventos de los demás juegos. Este singular **Belmont** es uno de los más prominentes miembros de la familia y es favorito de los fans, junto con su descendiente, **Simon**.

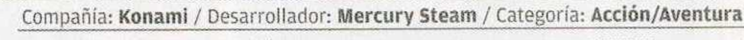
Simon Belmont

El **Belmont** que más juegos ha protagonizado, pues algunas de sus principales apariciones incluyen el original **Castlevania**, **Vampire Killer**, **Haunted Castle** (el primer juego de Arcadia de la serie), **Castlevania II: Simon's Quest**, **Super Castlevania IV**, **Castlevania Chronicles** y **Castlevania Judgment**, en donde tiene la oportunidad de demostrar que es digno del legendario látigo **Vampire Killer** al enfrentar a su antepasado **Trevor Belmont**. Sin duda, él es el más popular de los cazavampiros del linaje **Belmont**; ha tenido varios cameos, como en la serie de televisión **Captain N: The Game Master**, inclusive fue incluido en el juego de peleas tipo **Smash Bros.**, **DreamMix TV World Fighters**, que salió para el Nintendo GameCube, pero lamentablemente sólo en Japón.




JUGADORES 1




Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Mercury Steam** / Categoría: **Acción/Aventura**


GAMEPLAY


GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

REPLAY VALUE

RANKING

8.0

¿Qué hay del estilo de juego?

El *gameplay* de **MoF** difiere bastante de los **Castlevanias** tradicionales pues está basado en el que se introdujo en **Lords of Shadow**, que es muy dinámico y conserva ciertos elementos clásicos. A diferencia de juegos como **Castlevania 64**, por ejemplo, aquí puedes realizar una cantidad inusual de combos, y el sistema de combate es más estratégico, lo que le da un impulso en acción pero lo aleja considerablemente del tipo de *gameplay* al que estamos acostumbrados. No es que sea malo, pero sí sentimos que se parece demasiado a otros juegos actuales; de hecho, recordamos que comparamos este nuevo modo de juego con el de los nuevos **Prince of Persia**, por la cantidad de saltitos que debes ejecutar continuamente.

Las hordas de **Dracula**

Algo que no ha cambiado es que el conde cuenta con numerosos aliados que estarán dispuestos a acabar contigo tan pronto como te vean. Hay desde los icónicos esqueletos animados hasta jefes de tamaño titánico que pondrán a prueba tus habilidades como cazavampiros. Y estas batallas se ven espectaculares gracias a la tecnología en 3D del sistema. Pero no debes temer, pues a tu disposición tendrás armas secundarias que te ayudarán a pelear con mayor efectividad, así como habilidades mágicas que te darán ese extra que necesitas para acabar hasta con el más gigantesco de los enemigos de juego.



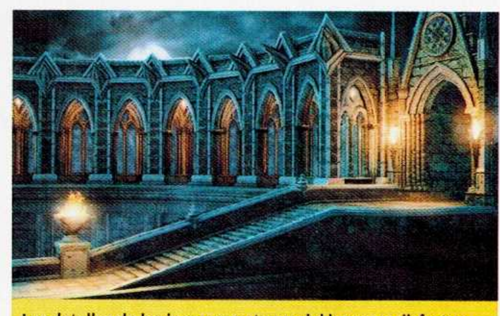
Castlevania es una de las series más longevas de la industria del entretenimiento electrónico. Ha tenido versiones para casi todos los sistemas conocidos, por lo que su aparición en el Nintendo 3DS no es sorpresa. No obstante, hubiéramos preferido algo más tradicional.

Una gran experiencia

En cuanto a las cuestiones de gráficos y música, no tenemos ni la más mínima objeción. Los escenarios están muy bien detallados, te hacen sentir que estás realmente dentro de un bosque tenebroso o en el castillo más famoso de los videojuegos, lo cual va excelentemente bien ambientado con la extraordinaria música del juego, pues como siempre Konami cuida muchísimo estos detalles para ofrecer una experiencia más allá de sólo pasar las etapas y conseguir objetos coleccionables. Lo mejor de todo es que gracias al poder del Nintendo 3DS los gráficos se ven mucho mejor y la profundidad de los entornos te hacen estremecer conforme vas recorriendo **Castlevania**. Como siempre, te exhortamos a que no pases todo de golpe, date un tiempo para revisar esos pequeños detalles dentro de cada misión; verás que aunque la franquicia haya tenido un cambio radical, la calidad no ha disminuido para nada.



Observa la calidad de los gráficos de este juego. No se trata solamente de un título más, sino de una gran aventura.

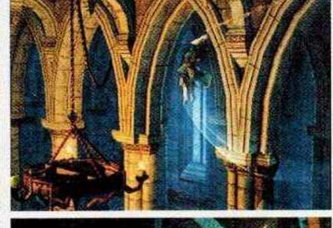


Los detalles de las inmensas etapas del juego se disfrutan todavía más por el efecto en 3D del Nintendo 3DS.

Todo se vale

El sistema de combate ha sido enriquecido con el uso de magias y combos devastadores para limpiar de enemigos cada escena. Es posible obtener experiencia al ir eliminando a tus adversarios, y así comprar nuevos combos, habilidades y extras para tener más posibilidades de salir vivo de **Castlevania**. Dependiendo de tus actos, serán las recompensas que irás obteniendo, pues si lo pasas todo a botonazo limpio, no conseguirás tenerlo todo ni sacarle jugo a tu juego. ¡Practica tus combos y aprende a usar de manera eficaz las magias, si quieres convertirte en el mejor cazavampiros de todos los tiempos!









Los combates son por demás impresionantes. Hay muchos movimientos especiales, combos, poderes mágicos y un arsenal para enfrentar a tus enemigos.

La experiencia se hereda

Las familias de **Castlevania** son notables por tener varios miembros cada una, todos listos para pelear contra el mal. Aunque cada uno tenga sus cualidades, formar parte de un linaje significa tener la enseñanza de tus ancestros para ser un mejor combatiente de la oscuridad. En el caso de **Mirror of Fate**, se pensó en un sistema muy innovador que seguramente te parecerá muy interesante, pues debido a que controlas a varios personajes de la historia, podrás ir heredando a tu clan las habilidades que vas aprendiendo conforme vas progresando en el juego.



Simon tiene un diseño muy diferente del que estamos acostumbrados. Pero su valentía sigue sin cambio alguno.



El estilo de **Trevor** nos recuerda al de **Richter** en **SOTN**, aunque con varios cambios notables.

El sendero está a la vista

Castlevania: Mirror of Fate combina muy bien muchos elementos que lo hacen una gran opción para cualquier jugador, sea o no fan de la serie. Sabemos que la polémica respecto del nuevo curso de la historia seguirá durante mucho tiempo, pero te exhortamos a que le des una oportunidad y decidas tú mismo si vale la pena jugar esta nueva entrega de la serie. De cualquier manera, el cambio de la franquicia no ha afectado el trabajo realizado en este título, así que consideramos que es un muy buen juego que merece la oportunidad de ser reconocido por sí solo.



¿Serás capaz de salir con vida de los inciertos y peligrosos caminos de esta nueva entrega?

RANKINGS

Master:

Seguro que nadie se esperaba esta sorpresa de parte de Konami, mucho menos antes de la E3, pero por fortuna así ha ocurrido y ahora todos podemos disfrutarlo. Sin duda, **Castlevania** ya merecía una evolución en su concepto, y es en el Nintendo 3DS donde por fin se hace realidad. Como juego es una gran obra, un título que todo videojugador debe conocer; quizás en lo único que no estoy tan de acuerdo es en los cambios que se han hecho en el argumento. Bueno, ése ya será tema para otra ocasión, pero estoy seguro de que dará mucho de que hablar. Ahora, a esperar una versión para Wii U, pues ya es momento de que esta serie llegue a una consola casera.

Crow:

Hace un tiempo salió una entrega de **Castlevania** llamada **Lords of Shadow**, pero por desgracia jamás la vimos en las consolas de Nintendo. Se trata de un *reboot* de la franquicia de los famosos cazavampiros que integra nuevos elementos en historia y en *gameplay*. Ahora, Konami nos dio la sorpresa de que la secuela de esta reinterpretación de la serie estaría en el Nintendo 3DS y lo tenían muy bien guardado, pero ya te tenemos toda la información para que conozcas de qué se trata esta espectacular aventura y, sobre todo, que veas las primeras fotografías y diseño de personajes. Sin duda, es una gran opción para los propietarios del Nintendo 3DS. ¡No se lo pierdan!

Panteón:

Mi posición con este "nuevo" **Castlevania** es firme e inflexible. Sé que realmente es un gran juego, con toda la excelentísima calidad que ha caracterizado a la saga desde siempre; el problema es que simplemente no lo puedo jugar con el gusto que debería porque el hecho de que hayan reiniciado la serie no me gustó para nada. Al igual que muchos fans de **Castlevania**, creo que ya nos habíamos encariñado mucho con los personajes, y este giro no fue buena idea. Si el juego en sí es bueno, ¿por qué razón tenían que cambiarlo todo? Creo que es una de las peores decisiones de la industria. De cualquier modo, te exhorto a que lo conozcas y decidas tú mismo.

Nuestra portada

Shigeru Miyamoto, uno de los mayores talentos de Nintendo, se presentó en la E3 2012 para dar a conocer la tercera entrega de **Pikmin** y varias sorpresas más.

Nintendo en la Electronic Entertainment Expo 2012



Takashi Tezuka y Katsuya Eguchi platicaron con parte de la prensa en la ya tradicional Mesa Redonda. Ahí comentaron sobre **Nintendo Land** y **NSMBU**.

Fotos: Nintendo / Toño Rodríguez

La Gran N dio el siguiente paso en generación de consolas caseras, con la novedosa Wii U tendremos no sólo excelentes títulos, sino también innovación en *hardware* que serán clave para los próximos años.

La fecha esperada por todos los videojugadores del mundo llegó, el pasado 5 de junio Nintendo reunió a la prensa -y al mundo entero- en su tradicional conferencia previa a la Electronic Entertainment Expo, en donde nos mostraron el futuro de los videojuegos: Wii U. Quizá ya conocíamos un poco sobre cómo iba a ser esta consola, pues desde el año pasado se dieron las primeras impresiones, pero ahora ya lo vemos en un punto definido, mostrando las cualidades y capacidades que presenta el denominado Wii U *GamePad*, que ofrecen como una ventana adicional para disfrutar de las aventuras interactivas de nuestros personajes favoritos.


Pikmin 3 no es una simple continuación de la serie, en esta ocasión veremos nuevos elementos que harán disfrutar de cada instante del juego.

Miiverse, un universo creado por Nintendo para todos nosotros

Como una ocasión especial, Nintendo adelantó un poco de lo que será Wii U, en específico, de las capacidades sociales que integran a la consola. Esto en un video Nintendo Direct que pudimos apreciar un par de días antes de la conferencia principal. Fuimos testigos de cómo se interactuará en una red social específica para jugadores de Wii U, llamada Miiverse.

Una de las cualidades principales de Miiverse es que podrás dar seguimiento a tus mensajes o estadísticas a través de diferentes dispositivos conectados a Internet. Por ejemplo, *SmartPhones*, computadoras y *Tablets*, por lo que podrás, prácticamente, estar conectado en todo momento sin necesidad de permanecer cerca de la consola o del Wii U *GamePad*.

De igual manera, tendrás oportunidad de conversar sobre tus juegos favoritos (utilizando tu propio **Mii**) o de aquellos en donde tengas dudas de cómo pasar un nivel o resolver un acertijo. Incluso, dentro del mismo universo identificarás los títulos preferidos de tus amigos, así lograrás invitarlos a participar en modo cooperativo *online* o competir con ellos y probar sus habilidades en todo tipo de videojuegos. Con esta opción Nintendo avanza notablemente en el aspecto social que no se aprovechó en Wii.

Los clásicos personajes de colores están de regreso en esta creativa historia que originalmente surgió en Nintendo GameCube y ahora veremos en Wii U. Pero ahora las criaturas tendrán nuevos aliados, como los **Pikmin** de piedra, que romperán cualquier barrera.





Como es costumbre, Reggie también estuvo en el escenario de la conferenica.



Esta nueva entrega reunirá a varias franquicias de Nintendo, como **TLOZ**, **Animal Crossing** y **Donkey Kong**.


Nintendo Land es una nueva aventura que te hará sentir como en un parque de diversiones.

Perfeccionando el *gameplay* con Wii U *GamePad*

En cuanto al control, Nintendo modificó su diseño desde lo presentado el año pasado en la E3, en específico, cambiaron los *Circle Pad* parecidos a los del Nintendo 3DS por *Dual Sticks* análogos. Son como los que tenemos en el *Nunchuk* del Wii convencional, pero ahora se integró la función de presionarlo para realizar diferentes acciones de control. Además, hicieron cambios de diseño para volver el control más ergonómico, también se agregó un botón de TV para intercambiar entre la pantalla táctil (*GamePad*) y el televisor.

De esta forma, ambas pantallas se fusionan para incrementar la experiencia de juego bajo un concepto asimétrico, permitiendo que cada jugador tenga una perspectiva de la acción e incluso pueda realizar acciones distintas. Hasta cinco personas podrán participar en los videojuegos que lo permitan; es decir, mientras cuatro se concentran en la pantalla, un integrante más puede participar desde el Wii U *GamePad*.

Mediante la comunicación infrarroja el Wii U *GamePad* podrá funcionar como control remoto de televisión, ya sea que estés con algún videojuego o viendo TV.

En cuanto a la pantalla táctil, podrás utilizar los dedos para controlarla o un *Stylus* por si quieres más precisión en las acciones. Esto es muy útil al momento de dibujar o realizar acciones que necesiten exactitud. El *GamePad* contará con giroscopio y sensor de movimiento, que logrará la magia de seguimiento que vemos en Wii o N3DS, sólo que ahora con mayor potencial.

Otra función interesante es la conectividad a medios audiovisuales, como Netflix, Amazon, YouTube y Hulu (si es que están disponibles en tu localidad, algunas podrán tener un costo de suscripción); además, a través de la cámara integrada al Wii U *GamePad* podrás comunicarte con otros jugadores en videollamadas. Si quieres checar algún detalle en la Red, podrás hacerlo con el navegador de Wii U; de esta forma, se sigue la tradición de que las consolas actuales, caseras o portátiles de Nintendo, te permitan navegar de manera práctica e instantánea al conectarte a una red. Y claro, ahora que están de moda las tiendas en línea, Wii U contará con su propia Nintendo eShop, que estará disponible desde el día del lanzamiento de la consola. Encontrarás contenidos exclusivos para Wii U, como actualmente vemos en Wii o N3DS, pero la novedad es que también existirá la venta de juegos completos para descargar.



Tal como ocurrió en Wii, Nintendo tuvo a bien desarrollar el Wii U *Pro Controller*, que es similar al *Classic Controller Pro* de Wii, sólo que presenta las diferentes opciones y botones Wii U. De esta manera, tendrás dos alternativas de control para tus juegos, por ejemplo, para los de peleas.

Wii U, detalles técnicos

Hardware interno

Resolución: 1080p, 1080i, 720, 480p y 480i.
Salida de audio: PCM de seis canales a través de HDMI o sonido analógico AV.
Conectividad de video: HDMI, D-Terminal, Componentes, RGB, S-Video, AV.
CPU: Procesador multinúcleo PowerPC de IBM.
GPU: AMD Radeon de alta definición.
Redes : Wii U podrá ingresar a redes inalámbricas a través de conexiones IEEE 802.11b/g/n.
Memoria interna: Flash.
Lector de tarjetas: SD.
Almacenamiento externo: Conexión USB (discos duros externos, memorias).
Puertos USB: Cuatro puertos USB 2.0 (dos frontales y dos posteriores).
Otros controles: Wii U es capaz de soportar hasta dos Wii U *GamePad*, cuatro controles Wii *Remote* (o Wii *Remote Plus*) o Wii U *Pro Controller*, y accesorios de Wii como el *Nunchuk*, *Classic Controller* y la Wii *Balance Board*.

Hardware externo

Peso: 1,5 kg aproximadamente
Dimensiones: 4,5cm x 26,6cm x 17,2 cm.

Wii U *GamePad*

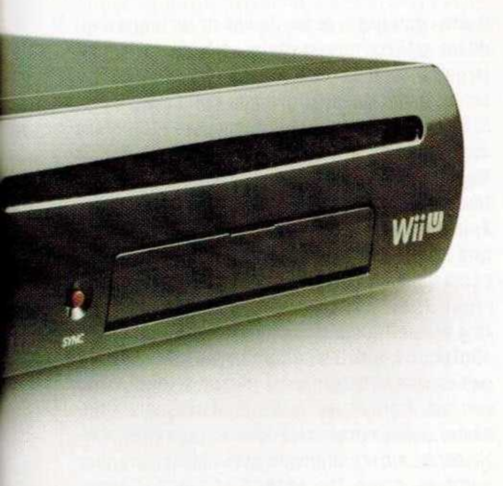
Pantalla: LCD 6,2 pulgadas en diagonal formato 16:9.
Controles: Dos *Sticks* analógicos, una cruz direccional, botones laterales L y R, gatillos superiores ZL y ZR, botones frontales A, B, X, Y; botón de encendido, botón Home, botón - (select), botón + (start), botón TV Control.
Detección de movimientos: Acelerómetro, giroscopio y sensor geomagnético.
Otros medios: Cámara frontal, micrófono, Altavoces estéreo, barra de sensor, vibración, *Stylus*, NFC (*Near Field Communications*),
Batería: De Li-Ion recargable (duración 2-5 horas).
Peso aproximado: 500 g.
Dimensiones: 133,4 x 255,4 x 41 mm.

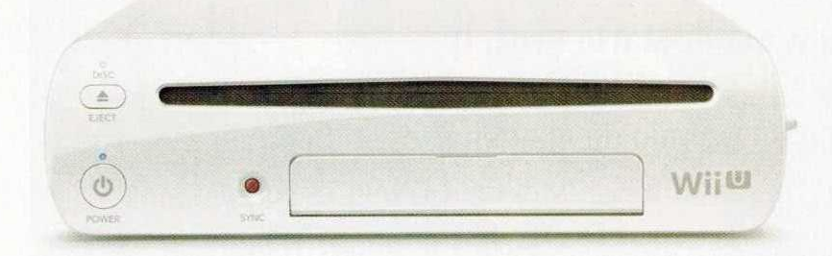
Los juegos para Wii U que llegarán este año

2K Sports	**NBA 2K13**
D3Publisher	**Ben 10: Omniverse**
D3Publisher	**Family Party: 30 Great Games**
D3Publisher	**Rise of the Guardians: The Video Game**
Electronic Arts	**Mass Effect 3**
Maximum Games	**Jett Tailfin**
NAMCO BANDAI Games Inc.	**TANK! TANK! TANK!**
NAMCO BANDAI Games Inc.	**TEKKEN TAG TOURNAMENT**
Nintendo	**LEGO City: Undercover**
Nintendo	**New Super Mario Bros. U**
Nintendo	**NINJA GAIDEN 3:Razor's Edge**
Nintendo	**Nintendo Land**
Nintendo	**SiNG**
Nintendo	**Wii U Panorama View**
Nintendo	**Game & Wario**
Nintendo	**Pikmin 3**
Nintendo	**Project P-100**
Nintendo	**Wii Fit U**
SEGA	**Alien: Colonial Mariens**
SEGA	**Sonic & All-Stars Racing Transformed**
THQ	**Darksiders II**
Ubisoft	**Assassin's Creed III**
Ubisoft	**Just Dance 4**
Ubisoft	**Marvel Avengers: Battle for Earth**
Ubisoft	**Rabbids Land**
Ubisoft	**Sports Connection**
Ubisoft	**Your Shape: Fitness Evolved 2013**
Ubisoft	**ZombiU**
Ubisoft	**Rayman Legends**
Warner Bros. Interactive	**Scribblenauts Unlimited**
Warner Bros. Interactive	**Batman: Arkham CityArmored Edition**
Broken Rules	**Chasing Aurora**
Frozenbyte	**Trine 2: Director's Cut**
Gaijin Games	**Runner2: Future Legend of Rhythm Alien**
Nicalis	**Aban Hawkins & the 1,001 Spikes**

Estéticamente, Nintendo quiso mantener la línea que inició con Wii, pero, claro, ya vemos una evolución en funciones que nos ofrecerá mayor potencial en videojuegos. Por ejemplo, podrás conectar un disco duro externo para almacenar datos, lo cual funcionará para que instales juegos para evitar -o reducir los tiempos de carga- o simplemente para descargar títulos de la eShop.







Aún falta mucho por ver sobre las aplicaciones que los desarrolladores podrían crear para utilizar el Wii U *GamePad*, esperemos que pronto nos den noticias y que cada uno de ellos venga cada vez con un proyecto más interesante.



New Super Mario Bros. U

Pikmin 3

Ninja Gaiden 3: Razor´s Edge

Game & Wario

Las estrellas de Nintendo

Shigeru Miyamoto fue el primero en entrar al escenario para dar paso a las primeras imágenes e información concreta sobre **Pikmin 3**. De entrada, todo indica que será de los títulos que acompañen el lanzamiento de la consola. Durante el evento pudimos notar que no es una simple actualización de los dos títulos anteriores, sino que en Nintendo trabajaron para lograr mejorar el concepto, e incluso agregaron nuevos tipos de **Pikmin** para enfrentar los nuevos retos que encontrarás en tu camino. Cabe destacar que los escenarios lucen sorprendentes, mantienen colores nítidos y texturas definidas que realzan el mundo de los pequeños personajes de colores.

Llegó el turno de **New Super Mario Bros. U**, un título que simplemente se ve fabuloso. Así como en la versión para Wii, aquí podrás participar utilizando a **Mario**, **Luigi**, **Toad** y, claro, a tu propio **Mii**. Sin duda, lo que Nintendo mostró el año pasado era simplemente la punta del iceberg, pues ya se nota el trabajo en diseño de escenarios con más detalle. En cuanto al Wii U *GamePad*, te servirá para que un jugador adicional participe en el Boost Mode, para manipular los escenarios y enemigos, agregando nuevas formas de interacción y reto.

New Super Mario Bros. U

La emoción de la competencia de **NSMB** llega a Wii U con un trabajo de imagen sensacional. Ver este título en HD realmente nos deja boquiabiertos.

Más adelante llegó el momento de **Wii Fit U**, que mantiene la línea de juego y ejercicio que vimos antes, valiéndose de la Wii *Balance Board*, sólo que ahora también se agrega el *GamePad* para tener dos perceptivas de imagen y controlar las estadísticas con más facilidad. Ahora bien, si te gustan los juegos policiacos y las figuras de LEGO, **LEGO City: Undercover** será la nueva propuesta de Nintendo que utiliza la clásica fórmula de los bloques para crear un universo en donde el crimen y los desastres están a la orden del día, por lo que deberás tomar el papel de los policías, para enfrentar un sinfín de retos repletos de humor, sátira y acción.

Otra de las sorpresas por parte de Nintendo, fue **Game & Wario**, la continuación de la franquicia **Wario Ware**, que ahora pretende ser mucho más dinámica, entretenida y humorística. Por supuesto, encontrarás múltiples minijuegos en los que los amigos de **Wario** se verán involucrados. Todos los eventos tendrán interacción con el Wii U *GamePad* para valerse de la pantalla táctil y sus funciones de movimiento.

Basta decir que a pesar de que es un juego donde los gráficos no son vitales, se nota que trabajaron bastante en este aspecto para que disfrutes verdaderamente de la alta definición. Claro, si te gusta más la acción ninja, ¿qué te parece adentrarte en las misiones de **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge**... Podemos decir que será uno de los títulos de mayor acción, con efectos visuales épicos, espadas, cuchillos, saltos, giros y peleas que hacen que la mejor escena de **Kill Bill** parezca un día de campo.

Una nueva franquicia por parte de Nintendo es **Nintendo Land**. Juego tipo parque de diversiones en donde la compañía nipona se dará vuelo con sus franquicias más populares para utilizarlas como zonas temáticas en las cuales participarás en un sinfín de actividades. Grandes nombres, como **The Legend of Zelda**, **F-Zero**, **Donkey Kong**, **Animal Crossing**, **Luigi's Mansion** y muchos otros más.





Wii U será un gran paso para Nintendo y, lo mejor, estará listo para este mismo año.



Nintendo Land: TLOZ -Battle Quest-



Tekken Tag Tournament 2



Assassin´s Creed 3



Darksiders II



ZombiU



Mass Effect 3

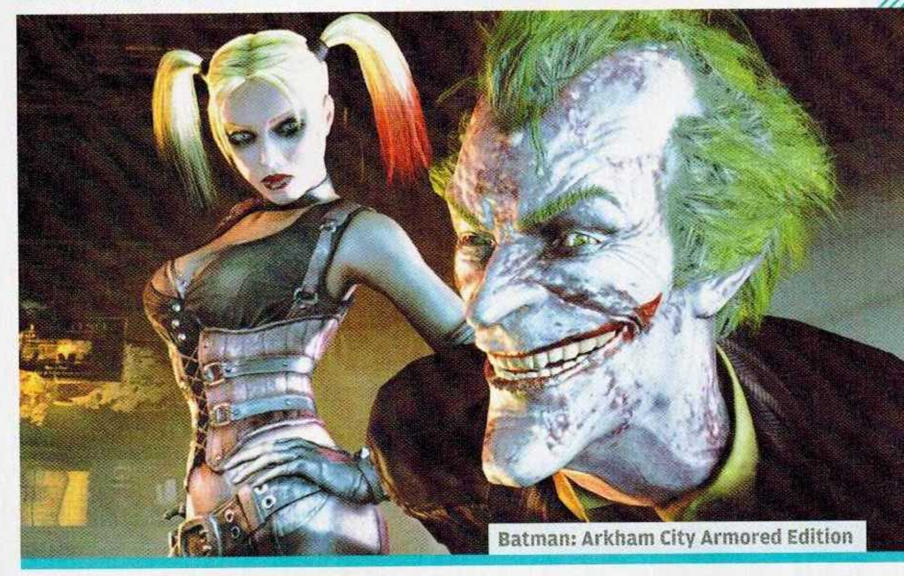


Rayman Legends

Los títulos de los licenciatarios

Junto con los lanzamientos de Nintendo sonaron grandes nombres por parte de los licenciatarios, de algunos ya habíamos escuchado, como **Assassins Creed III**, **Batman Arkham City Armored Edition, Alien Colonial Marines** o **Darksiders II**, pero en esta ocasión ya tuvimos un acercamiento mayor en sus funciones y cómo aprovecharon el *Gamepad*. En todos los casos, realmente quedamos sorprendidos por la espectacularidad y la enorme cantidad de opciones de juego que brinda la pantalla táctil.

De igual forma, se anunciaron títulos novedosos que formarán parte de la primera oleada de juegos para Wii U, como **Tekken Tag Tournament 2**, **Mass Effect 3** (que fue una megasorpresa por parte de EA y luce de maravilla en Wii U, falta ver cómo aprovecharán el Wii U *Gamepad* para interactuar en la historia del juego), **Tank! Tank! Tank!**, **Rayman Legends** o **Scribblenauts Unlimited.** Faltaron muchos licenciatarios por comentar sus proyectos para Wii U, pero no dudamos de que pronto vengan noticias muy importantes, así que sólo resta mantenernos al pendiente de todas nuestras actualizaciones para ver qué nos van a ofrecer Konami, Capcom, Activision, Rock Star Games y todos los demás grandes estudios de desarrollo.



Batman: Arkham City Armored Edition

The La

Las oportunidades sólo aparecen una vez en la vida... No las dejes pasar.



Una de las últimas joyas para Wii ya está en América, una obra que se quedará en tu corazón por su emotiva historia y personajes.

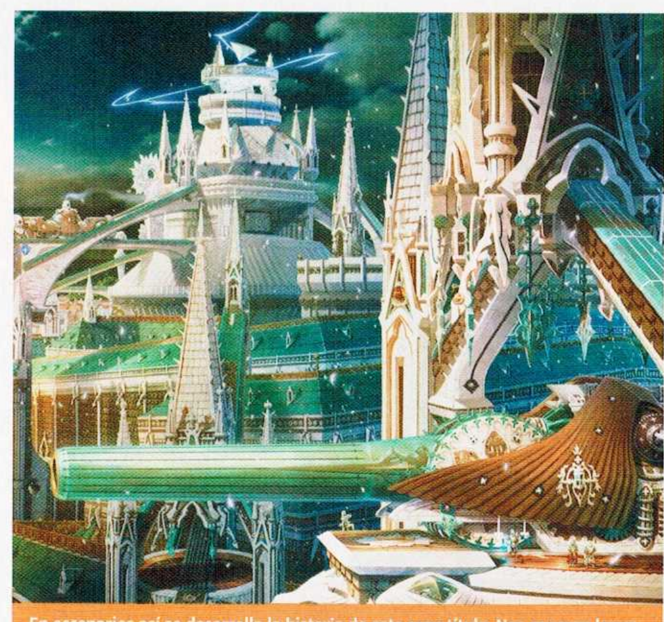
El misterio y la angustia se han terminado, por fin **The Last Story** ha llegado a América y lo hace por la puerta grande, como uno de los mejores RPG de la generación. Presenta una historia dramática, fresca; es un título que bien podría vender consolas. No sólo es un juego, sino también una experiencia que guardaremos con nosotros siempre.



Lenguaje moderado, alcohol y violencia.


st Story
JUGADORES
1-6
Compañía: Xseed Games / Desarrollador: Mistwalker / Categoría: RPG
GAMEPLAY
GRÁFICOS
SONIDO
HISTORIA
REPLAY VALUE
RANKING
CN
9.0

Uno de los juegos en los que ha participado Sakaguchi y hasta la fecha es considerado como de los mejores RPG de todos los tiempos, es **Chrono Trigger**, para Super Nintendo, proyecto en el que compartió créditos con el talentoso Nobuo Uematsu y Akira Toriyama, creador de **Dragon Ball**. Si deseas conocer este trabajo, puedes hacerlo también en Nintendo DS gracias a la adaptación que se realizó hace un par de años.



En escenarios así se desarrolla la historia de este gran título. Nos esperan horas de diversión y, sobre todo, un gran reto.

La segunda joya de este año

Hace algunos meses todo el continente estaba cruzando los dedos para que Nintendo o algún otro licenciatario trajera las maravillosas obras RPG para Wii, que se mantenían exclusivas de Japón. Nos referimos a **Pandora's Tower**, **Xenoblade Chronicles** y **The Last Story**; por fortuna, **Xenoblade** ya tiene algunos meses en el mercado, y ahora se une este título que representa la verdadera evolución del género RPG, ese que hace años era pilar de las consolas y que a últimas fechas ha perdido gran fuerza debido a la monotonía de sus conceptos.



El diseño de los personajes es simplemente asombroso.

Una de las primeras sorpresas en el desarrollo de este juego es que se trata de un proyecto exclusivo para Wii de la compañía Mistwalker, que para quien no lo sepa fue fundada hace tan sólo unos años por el genio Hironobu Sakaguchi, padre de **Final Fantasy** y uno de los pilares de Square durante muchos años (curiosamente, la caída de la serie se dio a partir de su salida, ¿significará algo?). El talentoso japonés prácticamente dio vida a este género, por lo que experiencia tiene de sobra y queda demostrado en cada elemento de esta gran obra.











Cada pasillo de los pueblos que vas a visitar pareciera tener vida propia, con gente caminando, haciendo sus compras... justo como en la realidad.

Un héroe puede aparecer en cualquier sitio

El mundo se encuentra en constante conflicto. Encontrar la paz resulta muy complicado, prácticamente es una misión imposible. Situación por la que muchas personas desean llegar a Lazulis, una isla en donde la tranquilidad se mantiene gracias a la magia de unos cañones que mantienen todo bajo control, pero al mismo tiempo atraen la maldad debido a su gran poder. Es justo a esta isla a la que llega nuestro protagonista, **Zael**, quien junto con sus amigos sólo busca una vida mejor, próspera.

Zael, **Caslita** y **Dagran**, entre otros miembros del equipo, son mercenarios, se dedican a realizar trabajos para otras personas en los que la caza de tesoros es prioridad. Al llegar a Lazulis, son contratados por **Arganan**, ni más ni menos que el conde de la isla, quien les encarga algunas misiones, entre ellas explorar una cueva, que es justo el lugar donde comienza el verdadero desafío. **Zael** ha encontrado un poder que lejos de llevarlo a obtener la felicidad, lo llevará a un camino sinuoso donde deberá demostrar que es merecedor de tal don.

No te preocupes, no te vamos a contar más de la historia, sólo te diremos que será mejor que estés preparado para giros inesperados y sobre todo, dramáticos, justo como le gusta a Sakaguchi. Debemos recordar que siempre se ha caracterizado por mostrarnos juegos en los que la valoración de la vida y de nuestro mundo son puntos medulares, lo cual logra a la perfección sin necesidad de gráficos en alta definición, como él mismo lo ha comentado.

La separación de Squaresoft (antes de ser Square Enix) y Sakaguchi se dio poco después del estreno de la película **Final Fantasy: Spirits Within**, una auténtica obra de arte que desafortunadamente el público casual no valoró como tal. Esto dio como resultado que la empresa recién creada, Square Pictures, quebrara, orillando al despido de Sakaguchi por ser el productor.




¿Sabías que...?

1.- Mistwalker también desarrolló una obra exclusiva para Nintendo DS en el género RPG. Se trata de **ASH**, un innovador RPG que por desgracia sólo se vendió en Japón durante 2007, y generó grandes comentarios de la prensa en dicho país oriental.

2.- Hironobu Sakaguchi trabajó en conjunto con Nintendo y Shigeru Miyamoto para regalarnos uno de los mejores RPG de todos lo tiempos, **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, un clásico que actualmente es de los títulos más cotizados en Super Nintendo.

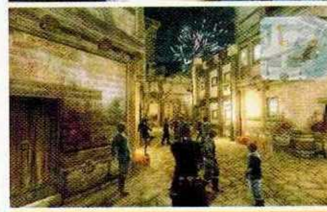
3.- Nobuo Uematsu no sólo ha hecho grandes temas para juegos RPG, sino también ha colaborado en otras obras, como **Super Smash Bros. Brawl**, juego para el que compuso el tema de introducción.



El arma de nuestro héroe es muy útil, puedes atacar a varios enemigos al mismo tiempo.








Como puedes darte cuenta, visualmente es una maravilla, con suficientes elementos y efectos en pantalla para mejorar la experiencia de juego.

Comanda a los tuyos a la gloria

Como todos sabemos, un juego RPG no sólo vive de su historia, sino también necesita acompañarse de un gran *gameplay*, en la forma en que se juegue, depende si el jugador está dispuesto a pasar 30 horas subiendo niveles de experiencia. Por fortuna, para **The Last Story** se ha logrado una jugabilidad fresca y adictiva; representa un nuevo estilo en los RPG, un camino que esperamos que otras empresas sigan en sus proyectos, justo como en **Xenoblade**.

La acción es libre completamente, tienes todo un mundo para explorar como decidas, lo interesante viene al momento de las batallas. A diferencia de otras ofertas clásicas, aquí no tenemos comandos predeterminados o menús para decidir cuál acción vamos a tomar; todo se realiza en batallas en tiempo real, justo como pasa en la serie **Tales**, por ejemplo, lo que permite se vivan con mayor intensidad. Lo anterior no quiere decir para nada que la estrategia se pierda; al contrario, sigue presente y es un factor esencial en la jornada. Puedes golpear a tus enemigos a larga o corta distancia, según la ocasión lo amerite, todo gracias a una vista superior que tendrás antes de entrar a cada enfrentamiento, así sabrás qué acción es más conveniente. Ahora bien, la espada no es la única manera en la que puedes terminar con los enemigos, contarás con mucha otras armas y elementos explosivos que puedes emplear para este fin, además de la ayuda de tus compañeros de equipo.

El escenario también es importante para el desarrollo de las batallas, ya que los muros, escombros, cavernas o cascadas pueden ayudarte o perjudicarte, según tu habilidad para aprovecharlos. Por ejemplo, un pilar en medio de los enemigos te puede ayudar como escudo en disparos; por otro lado, también puedes atraer a tus rivales a una zona pequeña en la que no se puedan mover y las explosiones les causen un daño mayor.

Cuando salió **Final Fantasy** a la venta para NES, Square y Sakaguchi lo desarrollaron teniendo en mente que sería su último juego, ya que la compañía estaba prácticamente quebrada, pero pensaban despedirse con dicho título, su fantasía final. Sobra decir lo que pasó después, el juego fue un éxito y es una de las mayores franquicias del medio actualmente. ¿Notas alguna similitud con **The Last Story** en el nombre? Esperemos que, del mismo modo, se vuelva un referente en el medio.



Siempre escucha lo que tienen que decirte los compañeros de tu equipo, te será de gran ayuda.

Técnicamente perfecto

Si en el Super Nintendo ya nos habían cautivado con **Final Fantasy** o **Chrono Trigger**, ahora con el poder del Wii nos dejan con la boca abierta. Se ha creado un mundo enorme lleno de detalles que te harán pensar que realmente existe, que todo lo que ves en pantalla tiene vida. No se trata sólo de las dimensiones, sino también de las texturas, de las fuentes de luz, de la extraña sensación de soledad y alegría que transmite cada lugar que visitas. Eso es lo que llamamos arte, arte en movimiento.

La música es soberbia, tiene arreglos épicos que acompañan cada batalla y cada cambio en la historia. No se podía esperar menos del maestro Nobuo Uematsu, sí, así es, el artista que colaboró con Hironobu en **Chrono Trigger** también lo ha apoyado en este proyecto. Así que ya te podrás dar una gran idea de su calidad; el único que faltó de aquel legendario Dream Team es Akira Toriyama.











El sistema de combate era uno de los puntos en los que el equipo creador pondría especial atención, no querían imitar algo antes visto. Por fortuna, lo consiguieron, la mecánica de esta obra es totalmente innovadora.

No es el primer proyecto de Hironobu Sakaguchi ya estando en Mistwalker para una consola de Nintendo, ya que hace unos años, exactamente en 2009, vimos **Blue Dragon Plus** para Nintendo DS, un gran RPG japonés en el que participó Akira Toriyama en el diseño de los personajes.





Prepárate para conocer uno de los mejores juegos RPG que jamás hayan aparecido en el mercado.

Conquista el mundo

El argumento te dejará impactado en varias ocasiones, pero además del excelente modo de historia, el equipo de desarrollo ha diseñado un par de opciones multijugador que darán mucho de que hablar gracias a sus características. En la primera modalidad puedes reunirte hasta con seis de tus amigos para recorrer algunos escenarios en los que el objetivo será derrotar enormes enemigos que ya has visto en el modo principal. Lo interesante es que cada integrante aportará su experiencia, tácticas y secretos, con lo que mejorarás considerablemente tu visión del juego.

Por otro lado, tenemos el modo de competencia, donde igualmente seis participantes deberán terminar con el resto antes de que el tiempo se agote. Ambas opciones resultan muy atractivas, la primera es parecida a lo que hemos visto en **Monster Hunter**, mientras que la segunda es la típica que no puede faltar. No importa cuál decidas, vas a divertirte como nunca con un RPG en multijugador.

El momento de crecer ha llegado

The Last Story es una obra que de la noche a la mañana se ha convertido en un referente del género, junto a **Final Fantasy VI**, **Chrono Trigger** y **Xenoblade Chronicles**. Se sale de la línea tradicional para llevarnos a un mundo en el que todo es posible, en el que conoceremos a personas que durante unas semanas se volverán parte de nuestra vida, de nuestros recuerdos para el futuro, al cual voltearemos a menudo para revivir en nuestra mente, esa gran aventura que hemos pasado juntos. Mistwalker sigue con la intención con la que comenzó: crear juegos y experiencias diferentes, dar la espalda al medio y sus fórmulas de siempre para explorar caminos en los que tal vez puedan equivocarse, pero eso es lo que agradece el verdadero videojugador, el riesgo. Wii está cerrando su ciclo de vida de manera fabulosa, **The Last Story** es una obra majestuosa que no puedes perderte; simplemente, tiene que formar parte de tu colección, de ti.

RANKINGS

Master:

Lo he mencionado en otras ocasiones, el género RPG vivía una crisis creada entre muchas otras cosas por la sobreexplotación de las franquicias populares y por los mecanismos de batalla. Por eso, agradezco a Sakaguchi que tome riesgos como en **The Last Story**, que sin lugar a dudas es de lo mejor que se ha hecho en toda la generación. Es una maravilla, sobre todo en cuanto a *gameplay*; no recuerdo algo tan adictivo desde **Chrono Trigger**, razón suficiente para que lo conozcas. Créeme, joyas como ésta no se ven todos los días, mucho menos en la situación actual de la industria, así que no lo pienses mucho, consíguelo para tu colección, es una maravilla.

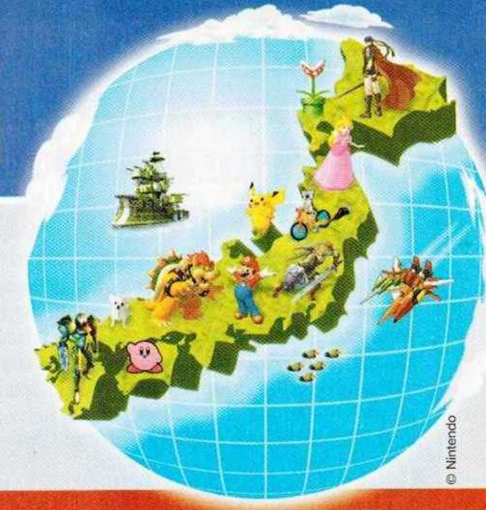
Crow:

Hironobu Sakaguchi nos presenta su nueva obra maestra, un título que retoma el concepto tradicional del RPG y agrega nuevos elementos de acción que nos mantendrán pegados al control durante mucho tiempo, pues no sólo se limita a cursar la historia individual, sino que también incursionarás con algunos de tus amigos para aprovechar al máximo las capacidades de juego en línea, ya sea en la opción competitiva, para que luchen unos contra otros, o en el modo cooperativo, en el cual irán en equipo a enfrentar a alguno de los enemigos más poderosos del juego. De cualquier forma, estoy seguro de que este título no te defraudará, sin que importe tu género favorito.

Panteón:

Todavía recuerdo cuando los RPG no eran tan populares entre los videojugadores y no teníamos tantos títulos del género disponibles para pasar un buen rato dentro de sus maravillosos mundos llenos de magia, intriga, armas y por supuesto, héroes valerosos. Hoy esto ha quedado atrás, y tenemos una gran variedad de RPG para elegir y vivir experiencias sin igual, como lo es la aventura que nos presenta **The Last Story**, que no puedo dejar de recomendar, seas o no, un fan de este increíble tipo de juegos. El modo para varios jugadores es uno de sus principales detalles a destacar, sin olvidar que la historia es por demás excelente. ¡Jugarlo una vez es quedarse atrapado en él!

UN VISTAZO A JAPÓN


© Nintendo

El anime puede provocarnos diferentes sensaciones, alegría, emoción e incluso tristeza, como es el caso de la película que elegimos para esta ocasión. Nos referimos a **La tumba de las luciérnagas**, una obra que en noventa minutos es capaz de llevar nuestras emociones al límite, como pocas veces sea ha conseguido en este medio. Así que sugerimos que se pongan cómodos para que disfruten del tema que este mes trataremos en Un Vistazo a Japón, aseguramos que lo van a disfrutar mucho, pero lo más importante: se darán cuenta de por qué este anime está considerado como una pieza de arte.

La vida tiene muchas caras, depende de nosotros superar todas las pruebas, no importa que para ello debamos hacer sacrificios...

La tumba de las luciérnagas o **Hotaru no Haka**, como se conoce en Japón, es una obra de Isao Takahata para la gran casa productora Studio Ghibli. Se estrenó en 1988, momento en el cual se convirtió en un clásico, en una pieza única para cualquier aficionado al anime, en una obra maestra capaz de sacudir la conciencia de la persona más dura. Es, simplemente, una joya, un regalo para la humanidad, y se debe valorar como tal.

A diferencia de los trabajos a los que no tiene acostumbrados el Studio Ghibli, en esta ocasión la fantasía y los mundos de colores quedan de lado, la historia se centra en la Segunda Guerra Mundial, para ser exactos, en Japón. La vida en los poblados de dicho país se ha vuelto un auténtico infierno, nadie puede estar tranquilo, en cualquier momento pueden aparecer los bombarderos de Estados Unidos, por lo que tienen que planear sus días en relación con la cercanía de los refugios.

Se han producido decenas de películas basadas en este acontecimiento bélico, pero creemos que ninguno retrata de manera tan fiel los hechos como La tumba de las luciérnagas, sobre todo porque nos deja conocer lo que ocurre en las ciudades que vivieron esta guerra, nos aleja de los cuarteles y nos pone en el corazón de las familias que vivieron estos hechos.

En estas condiciones, conocemos a los protagonistas de la animación, **Seita** y **Setsuko**, un joven de 14 años y su hermana de tan sólo cinco, quienes viven con su madre en una pequeña provincia que se sustenta principalmente del trabajo en los campos de arroz. Tratan de sobreponerse a los horrores de la guerra juntos, como una familia, hasta que el destino decide ponerlos a prueba, jugarles, como es su costumbre, una mala pasada.


© Isao Takahata / Studio Ghibli

No importa qué ocurra en la vida, siempre tendremos a nuestros hermanos para apoyarnos.



Antes era sumamente complicado que este tipo de obras pudiéramos verlas en nuestro país, pero por fortuna esos tiempos han quedado atrás: desde enero de este año **La tumba de las luciérnagas** está disponible en varias tiendas en formato DVD. No lo pienses, es una obra que debe estar en tu colección, no importa que seas o no fanático de la animación japonesa, es capaz de cautivar a todo público con su gran mensaje. Simplemente, vívela.

¿Qué estarían dispuestos a hacer para proteger a las personas queridas?

Durante un ataque enemigo, **Seita** se encuentra sólo con su hermana, así que sin pensarlo mucho decide llevársela a otro lugar; salen corriendo de su hogar mientras las bombas caen en todo el lugar, se alejan del peligro, pero en su mente existe una duda: el paradero de su madre. Ella fue alcanzada por una de las explosiones, se encuentra gravemente herida, **Seita** la visita en el hospital, oculta la verdad a **Setsuko**, sabe que es muy joven para conocer y aceptar la verdad.

Deciden que la mejor opción es refugiarse con una de sus tías, a final de cuentas son familia, y él cree que podrá apoyarlos, situación que ocurre al menos durante los primeros días, después comienza a tratarlos mal. La falta de alimento obliga a su tía prácticamente a correrlos, por lo que **Seita** y **Setsuko** comienzan a valerse por sí mismos... su tragedia estaba por comenzar. Su madre muere, no resiste más las heridas, **Setsuko** se entera de los hechos, **Seita** lo único que puede hacer es prometerle que siempre estará con ella.

Con el poco dinero que lograron obtener por la venta de la ropa de su madre, Seita compró una lata de dulces, caramelos que sabe que a su hermana le encantarán. Por obvias razones, sólo los comparten en momentos especiales, saben muy bien que cuando se terminen, será imposible conseguir más. Es como un tesoro, pero no tanto los dulces, sino el momento que como hermanos comparten a pesar de la guerra, un momento de calma en el terror.

Al no encontrar refugio ni alimento, tienen que quedarse a vivir en una cueva y robar para alimentarse, lo cual les trae varios problemas. La guerra continúa, pero ellos ya no tienen fuerzas para seguir luchando por su vida, la única motivación de **Seita** es su hermanita, por ella se mantiene de pie, por ella sale cada día a buscar alimento.



Seita sabe que han perdido todo lo material, pero aun así lucha contra el destino para ofrecer una oportunidad a su pequeña hermana. No obstante la pesadilla que viven día a día, se tienen uno al otro, siguen compartiendo momentos; eso es lo que los mantiene vivos y de cierta manera felices, saber que en la adversidad siguen juntos.







Las mejores cosas de la vida son gratis, se encuentran en los pequeños detalles, como sería presenciar una noche un campo lleno de luciérnagas, que puede representar un grato recuerdo; incluso durante la tragedia, representa un rayo de esperanza.





Un ícono de la película: la lata de dulces que comparten los niños (Sakuma drops). Realmente estas golosinas existen en Japón desde 1908, fueron creadas por Sakuma Seika, empresa que al darse cuenta de lo que representaba para los aficionados a la animación, lanzó en su momento ediciones especiales con la imagen de **Setsuko**. Sin duda, es un artículo de colección por lo que significa.











¿Qué harían ustedes por mantener la belleza y equilibrio de este mundo en medio de la guerra sólo para que su hermano pueda seguir siendo feliz? Seguramente, lo mismo que **Seita**: luchar contra el destino, todo sea por ver una vez más la sonrisa de ese ser querido.







La felicidad siempre estará esperando por nosotros

Lo que viene es el desenlace de la historia, pero como queremos que disfruten de esta maravilla no contaremos más, sólo diremos que se preparen para recibir un gran mensaje de una manera un tanto cruel, pero que a fin de cuentas a veces es lo que necesita el ser humano para reaccionar y darse cuenta de que lo que realmente necesita para ser feliz está a su alrededor, con las personas que quiere y que ve todos los días, su familia y sus amigos.

Fue tanto el impacto que tuvo esta obra en el pueblo japonés, que en 2005 se creó una versión Live Action (con actores reales) de esta historia, la cual sigue siendo dramática a pesar del paso del tiempo y a que se cambiaron algunos detalles del argumento principal. De cualquier modo, el objetivo de la cinta sigue siendo el mismo, demostrar que la guerra jamás será la salida.

Una obra de arte, así podemos definir a **La tumba de las luciérnagas**, un trabajo perfecto en todos los aspectos, no sólo en cuanto al argumento, sino también a las excelentes animaciones que nos envuelven en sus trazos, en los paisajes que nos transmiten un raro sentimiento de soledad, de tristeza, pero al mismo tiempo de motivación. Es de esas obras que solamente pudieron ser creadas por un genio, como lo es Takahata, una referencia en el anime, la muestra perfecta de que esta industria no es exclusiva para aficionados, cualquier persona puede verla y maravillarse con cada segundo de esta animación, que es capaz de cambiar la perspectiva de vida de la persona más dura.

Podrán pasar los años, pero esta visión de Takahata seguirá siendo un punto de inflexión en el medio, una obra que nos lleva al límite de nuestras emociones. Tal vez sea dura y hasta cierto punto cruel, pero es gracias a estos elementos que logra cambiar conciencias.

Luces en la oscuridad

Por su temática tan cruda, no se recomienda a personas sensibles; sin embargo, nosotros no podemos hacer algo que no sea recomendarla, quedarán encantados tras cada giro de trama, pero al mismo tiempo los hará pensar, los dejará meditando en lo visto en pantalla, ya que la vida aunque para muchos pueda ser color de rosa, tiene sus tonos grises, que obligan a los implicados a buscar salidas, éstas no siempre serán bien vistas por la sociedad, pero serán buscando una esperanza, una luz para nuestros seres queridos.

Esperamos que hayan disfrutado de Un Vistazo a Japón, ésta era una de las películas que más deseaban leer en estas páginas; hemos tomado en cuenta todos sus comentarios vía Twitter y correo electrónico, así que pronto verán sus animes favoritos en esta sección, no desesperen. Por lo pronto, les deseamos un gran mes, esperamos sus comentarios sobre esta cinta, **La tumba de las luciérnagas**.



Isao Takahata, autor de esta cinta, también ha creado otras series que han logrado bastante popularidad, una de ellas, que seguramente muchos de ustedes recuerdan con cariño, es **Heidi**. No se trata como tal de una historia creada por completo por él, más bien es la adaptación de un famoso libro suizo, el cual por su argumento no dudo que sería un éxito, que ya se comprobó con su versión para TV. Una historia memorable.

Tips Mario Tennis Open

¡Sal a la cancha!

No es ninguna sorpresa que **Mario** y sus amigos regresen al deporte blanco, pues han estado en la cancha de tenis en repetidas ocasiones y sistemas, ¡por lo que el Nintendo 3DS no se podían quedar atrás! En esta intensa entrega se mantiene el estándar de diversión de los títulos de deportes de **Mario**, pero como siempre es bueno variarle. Una vez que lo juegas te das cuenta de que a pesar de que conserva muchos elementos típicos, es de cierto modo diferente, lo cual le da un toque único y genial. ¿Tienes ya puestos tus tenis y está lista tu raqueta? Entonces, pasemos directamente a estos tips para que disfrutes al máximo este sensacional juego.

Estilo propio

Nintendo nos ha traído muy buenos juegos de tenis desde hace muchos años. Entre éstos, uno de los que más hemos disfrutado es, sin duda, **Mario Power Tennis**, ya sea con el control tradicional, o bien con la nueva forma de jugarlo con el Remote y Nunchuk del Nintendo Wii. Pero a diferencia de este título, en **Mario Tennis Open** se dejaron ligeramente a un lado los "poderes" que podías usar para recuperar bolas inalcanzables y para dar golpes impresionantes que pulverizan a tus oponentes. En esta entrega las cosas son un poco más técnicas, por lo que no podrás confiarte de tener de tu lado un poder que te salve en una situación complicada. No obstante, para no olvidarnos del estilo de los juegos de **Mario**, en **MTO** puedes ejecutar golpes poderosos, con efectos, o simplemente los básicos, para que los encuentros sean divertidos ya sea cuando juegues solo o con amigos.

Toma tu raqueta

Muy bien, ya definimos que este juego es un poco menos fantasioso que **Mario Power Tennis**, pero eso no significa que sea menos divertido. El intenso *gameplay* de este título te mantendrá entretenido durante horas, y por si fuera poco, también puedes retar a tus familiares y amigos en el modo *multiplayer*. ¿Qué dices? ¿Estás muy lejos? No te apures, pues también tiene su modo *online* para que siempre haya alguien con quien jugar. Pero nos estamos adelantando mucho, primero veamos los controles y lo que tiene de especial este juego para que lo aprendas a jugar, conozcas a la perfección y lo disfrutes como se debe.

Circle Pad



Lo más básico es el movimiento, el cual logras con el comodísimo *Circle Pad*. También, obviamente, te sirve para navegar en los menús y dirigir hacia donde quieres que vaya la bola al golpearla con la raqueta.





Golpe sencillo

Si no quieres complicarte la existencia, o bien si estás aprendiendo a jugar, este botón será tu mejor aliado. Al presionar el botón X tu personaje ejecutará automáticamente el golpe



apropiado para la situación. Ojo, cuando se trate de los tiros de chance, el golpe será ligeramente menos poderoso.



Golpe alto

Éste es un golpe básico que debes dominar. Al presionar el botón A ejecutarás un rápido golpe arqueado que hará que la bola rebote bastante; es ideal para sorprender a un oponente que espere un golpe directo o un golpe de chance.





Golpe plano

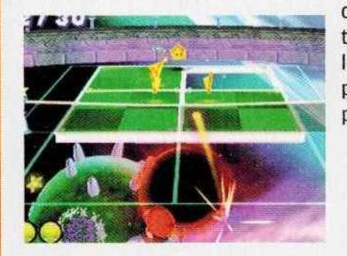
El golpe más veloz de todos, pero no tiene giro como efecto al contacto. Presiona el botón Y, y lo ejecutará tu personaje para dejar boquiabierto al adversario con su rapidez.





Golpe cortado

Un golpe que también te ayudará mucho si deseas cambiar la jugada al oponente. Presiona el botón B para dar un golpe de baja trayectoria que tiene giro hacia atrás, lo cual lo hace poco predecible y perfecto para los minijuegos.





Dejada

Si aprendes a usar bien la combinación de los botones B y A, tus oponentes sufrirán las terribles consecuencias, pues mientras todo mundo espera que aproveches los tiros de chance y que ejecutes poderosos golpes, este movimiento hace que la bola casi no rebote y caiga muy cerca de la red. Créenos, es sumamente útil y sorprende a tus adversarios.







Globo

El golpe combinado al presionar la secuencia A-B hará que la bola siga una trayectoria muy alta en arco, que alcanzará la parte trasera de la cancha. Por eso es sumamente útil cuando tu oponente esté muy cerca de la red, pues así lo sorprenderás.







El juego

Ya sabes todos los movimientos que puedes hacer dentro de la cancha, ¡así que es hora de entrar en ella y demostrar qué es lo que puedes hacer! Vamos viendo la manera correcta de jugar para que no te sorprendan y se aprovechen de ti. Recuerda que la práctica hace al maestro, bien vale la pena que dediques tiempo a mejorar aquello en lo que tengas problemas, así podrás estar listo para lo que sea.

Regresando la bola

Tu contrario comienza la defensiva, así que tendrás que entrar al intercambio de golpes (con la raqueta). Lo básico que debes saber: es vital que te anticipes y muevas a tu personaje hacia donde va a ir la bola. Ahora, prepara el botón con el que recibirás la bola y la regresarás con el efecto correcto y deseado. Recuerda que puedes cambiar la dirección de la bola con el *Circle Pad* para que des la vuelta a la jugada del oponente.

Tiros de chance

Lo más divertido de este juego son los tiros de chance, que vienen a reemplazar -por así decirlo- a los *Power Shots*, de **Mario Power Tennis**. Estos golpes son básicamente efectos que puedes dar a una bola cuando la regresas, pero son más difíciles de responder o anticipar. Cuando tu adversario responda, un círculo de color aparecerá en tu cancha indicando el lugar en donde va a caer la pelota. Debes fijarte qué tipo de golpe es el apropiado para recibirla, y si lo ejecutas apropiadamente, realizarás un tiro de chance que puede voltear el curso del juego. En un momento te diremos cómo puedes sacar provecho a esta situación por medio de la pantalla táctil, así que no desesperes.

¿Es buena idea jugar así?

Bueno, en gustos se rompen géneros. Hay quien se acomoda a jugar los títulos de carreras con perspectiva en primera persona y quienes necesitan ver el carro por fuera para controlarlo bien. En el caso de **Mario Tennis Open**, nosotros creemos que a pesar de que es algo interesante jugar de esta forma, sentimos que no se disfruta al máximo por no tener un control total del personaje. Cabe mencionar que el 3D se desactiva automáticamente en este modo por obvias razones. Te exhortamos a que lo cheques tú mismo y decidas con cuál modo te acomodas mejor.



Servicio

Sabemos que si presionas cualquier botón rápidamente, tu personaje comenzará el juego, pero si así lo hiciéramos, estaríamos aprovechando la oportunidad de oro de tener la ventaja desde el saque. Primero posiciona a tu personaje en el sitio indicado y trata de no sacar siempre desde la misma posición, o te tomarán la medida. Ahora, eleva la bola y pégale con el golpe de tu preferencia; claro, también es inteligente que no siempre saques igual, así descontrolarás al oponente.

Vista dinámica

Para aprovechar las capacidades del sistema, **Mario Tennis Open** tiene una modalidad en donde puedes jugar con una perspectiva más cercana a la cancha, casi como si estuvieras ahí. Primero debes activarla, y cuando juegues, posiciona el N3DS frente a ti; con esto, tu personaje buscará automáticamente la bola, por lo cual es recomendable para principiantes, y el golpe que dará el jugador será en la dirección en la que voltees ligeramente el sistema.



Panel de la pantalla táctil

Otra de las características de este juego es que puedes ejecutar los golpes precisos por medio de la pantalla táctil; de hecho, hay varios tipos de configuración que puedes elegir según tu preferencia: tres páneles, tres páneles invertidos y seis páneles. El más recomendable a elegir es el de seis páneles, pues te muestra brillando el color -y el botón- para ejecutar un tiro de chance. No importa si usas la pantalla táctil o los botones directamente (lo cual consideramos como la mejor opción), los páneles te ayudarán a anticipar mejor tu golpe, especialmente cuando apenas estás comenzando a jugar, pero trata de aprenderte los colores para que no tengas que estar volteando a ver la pantalla inferior a cada rato. Esto dependerá de cómo te acomodes mejor.

Modo de un jugador

Éste es el modo principal del juego, aquí podrás elegir entre las opciones disponibles para que pases un buen rato jugando tenis con tus personajes favoritos, o bien con tu propio Mii. Recuerda que puedes tener hasta tres archivos en tu tarjeta de juego, de esta manera podrás compartirlo con tus hermanos, para que cada quien tenga sus propios logros y preferencias, así no habrá problemas posteriores.



¿Individuales o dobles?

Esta pregunta te la harán siempre que comiences un juego, ya sea en el modo de torneo o de exhibición. Elige a tu personaje predilecto del mundo de **Mario** o a tu Mii y prepárate para entrar a la cancha, ya sea solo o con algún compañero que te ayudará a vencer a tu(s) rival(es) en estas divertidas y emocionantes competencias.

Torneo

Dentro de este modo participarás en una eliminatoria para ver quién es el mejor de todos los jugadores de **Mario Tennis Open**. Las reglas son básicamente las mismas, pero conforme vayas avanzando la dificultad se irá incrementando y tendrás que ganar más *sets* para progresar y conseguir el trofeo. Al ir ganando cada torneo, nuevos circuitos se irán abriendo y podrás enfrentarte a más oponentes con mayor nivel de dificultad y estilos de juego distintos. ¡Este modo es muy divertido y desafiante!

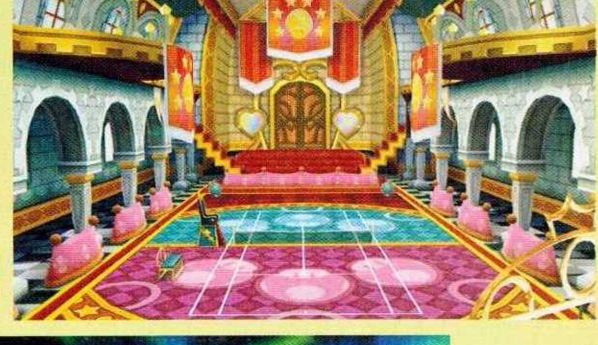
Exhibición

¿No tienes tiempo para participar en un torneo formal, o simplemente quieres jugar un partido rápido? Éste es el modo perfecto para ti. Aquí puedes elegir la cancha de tu preferencia, a tu jugador y oponente; también, el nivel de dificultad, o si quieres participar en un juego doble. Este modo es ideal para que aprendas a jugar y practiques tus técnicas antes de que te enfrentes a rivales más experimentados. También es una buena idea que aproveches este modo para que veas si te acomodas con la vista dinámica o si te quedas con la tradicional, así jugarás mejor y más cómodamente.



Selecciona tu cancha

Al igual que en otros **Mario Tennis**, dentro de este juego encontrarás distintos tipos de canchas en las que varían el rebote de la bola, su rapidez y otros factores que harán un tanto diferente la experiencia al jugar. En el modo de torneo no podrás elegir en cuál cancha jugar, pero en el de exhibición sí, por lo que será bueno que las conozcas y estés listo para cualquier situación, especialmente cuando tu objetivo sea alcanzar el trofeo de oro en las eliminatorias.







Aunque sea un juego de deportes, los escenarios están bien diseñados y cuentan con varios elementos que te ayudan a ambientarte adecuadamente.



Tu cuarto

Uno de los detalles que más nos gustó de este juego es que puedes utilizar tu Mii para participar en todos los modos de juego, lo cual hace que la experiencia sea mucho más personal y entretenida. En tu cuarto puedes cambiar los accesorios que vayas adquiriendo en el juego, modificar el saludo para SreetPass y checar tus récords personales, así como configurar las opciones del juego y, por supuesto, comprar más y más ítems. Algunos trajes que puedes tener los conseguirás al comprarlos, pero otros deberás conseguirlos por medio de tu habilidad ganando los torneos.





Tu Mii se verá mejor con los múltiples accesorios que podrás ir comprando dentro de la tienda de tu cuarto. No olvides que no se trata sólo de verse bien, sino también de practicar para ser mejor.



Minijuegos

¿Qué sería de un juego de **Mario** sin los emblemáticos minijuegos en donde puedes pasar un buen rato divirtiéndote y mejorando tus marcas? En **Mario Tennis Open** podrás no sólo usarlos para esos ratos de aburrimiento, sino también para mejorar tus habilidades como jugador de tenis.

Tiro al anillo

Aquí puedes ganar puntos al pasar la bola entre los anillos. Si lo haces de manera consecutiva, irás obteniendo más y más puntos para lograr un mejor récord. ¡No olvides enviárnoslos!



Super Mario Tennis

¿A quién no le gusta jugar **Super Mario Bros.**? Pues en este minijuego lo harás como si fuera frontenis, el cual es muy divertido y desafiante. ¿Cuántos puntos podrás hacer sin perder ni una vez?



Peloteo galáctico



Ya vimos lo retro con **Super Mario Tennis**, es hora de irnos al espacio con este intenso juego en donde debes mantener la bola en la cancha, que tiene páneles que desaparecen para hacer las cosas más difíciles.

Tintomanía



Aquí debes regresar las bolas a las plantas piraña. Si lo haces mal, la pantalla se manchará de tinta y será más difícil que puedas responder adecuadamente a los lanzamientos.

Consejos prácticos

Saber qué hacer no es tan importante como saber cuándo hacerlo. A continuación, te daremos algunos tips que no debes echar en saco roto, pues te serán de gran ayuda si deseas convertirte en todo un experto de **Mario Tennis Open**. Pero eso no es todo, nosotros te ponemos en el sendero correcto, tu deber será desarrollar tus propias técnicas acordes con tu estilo para que desarrolles una forma de juego más personal y única.

Cambio de táctica

Una vez que hayas elaborado tus propias técnicas y jugadas maestras no debes cometer el error de confiarte en que siempre van a funcionar, pues pueden tomarte la medida y estarás en problemas si te encierras en una sola jugada o dos. Cambia tu estilo de juego tan seguido como creas conveniente, especialmente si juegas contra amigos con quienes te enfrentes seguido en las retas de fin de semana que organices.

No hay poderes

Lo primero que debes tener muy presente es que a diferencia de **Mario Power Tennis**, y otros títulos de deportes de **Mario**, aquí no hay poderes que te salven en los momentos de apuro. Nosotros notamos que esto crea un conflicto si estas demasiado acostumbrado a los poderes, así que te recomendamos que si éste es tu caso, practiques mucho en el modo de exhibición, así te acostumbrarás al estilo de **MTO**.

Elige bien tu personaje

No te dejes llevar por la apariencia, cada personaje tiene sus características específicas de juego; algunos son muy rápidos, otros golpean más fuerte. Debes ver con cuál te acomodas mejor, aunque la mayoría de las veces hemos notado que muchos jugadores prefieren usar sus Mii con la ropa de su personaje favorito. Todo es cuestión de preferencias, pero lo más recomendable es que uses el que mejor se adapte a tu estilo para que te sientas cómodo al momento de jugar.



Confía en tu compañero

Un error común cuando juegas dobles es querer contestar todas las bolas tú mismo. No olvides que tienes a tu compañero contigo para que ambos cubran mejor la cancha, de manera que si intentas jugar individualmente un partido doble, te encontrarás con que las cosas no saldrán bien y perderás.

¡La diversión no ha acabado!

Pues bien, **Mario Tennis Open** es uno de los mejores juegos de este deporte que hemos tenido oportunidad de conocer. Es apto para todo tipo de videojugadores, pero eso no quiere decir que sea "para niños". A pesar de que es sencillo de jugar, tiene un buen nivel de reto, y lo mejor de todo es que puedes participar con tus amigos en intensos partidos que dan un mayor nivel de *Replay Value*, así que no creas que lo dejarás tan fácilmente. Esperamos que estos tips te ayuden a dominarlo y que sean la base para que pronto tengas tus propias jugadas y seas un buen contendiente en la cancha. ¡No olvides enviarnos tus récords para que los incluyamos en la sección de nuestra revista: Los Retos!

¿Qué hay dentro de...?

Capcom Five

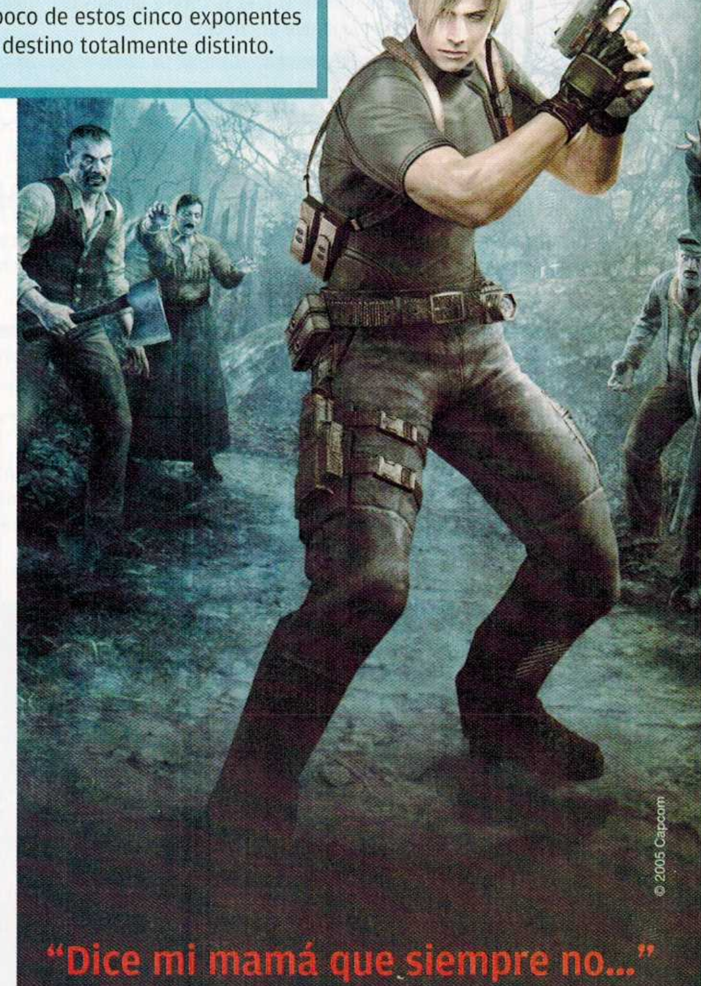
Un quinteto memorable

Muchas veces hay juegos que conocemos pero no sabemos que tienen un historial que los precede y encierra ciertos detalles interesantes. Tal es el caso de cinco juegos que fueron conocidos como Capcom Five, y que hoy puede que los hayan conocido, pero no todos saben a qué títulos nos referimos o por qué son notables. En esta ocasión vamos a platicar un poco de estos cinco exponentes que fueron pensados con un propósito, pero que terminaron con un destino totalmente distinto.

Un poco de historia

En los tiempos del auge de los sistemas de 8 y 16 *bits*, Capcom fue uno de los más grandes licenciatarios que apoyaron al NES y SNES con juegazos y franquicias sumamente populares, como **Mega Man**, **The Magical Quest starring Mickey Mouse**, **Street Fighter II: The World Warrior**, **Final Fight**, **Gargoyle's Quest** y muchos más que brillaron de una forma inigualable, lo que parecía significar que sus mejores cartas estarían siempre en consolas de Nintendo. Lamentablemente, hubo discrepancias en cuanto a la decisión de Nintendo de conservar el formato de cartucho para el N64, y varios licenciatarios optaron por lanzar muchos de sus juegos de esa generación para otros sistemas, lo cual fue un golpe bastante duro para todos los jugadores.

Posteriormente, con la llegada del Nintendo GameCube, muchos licenciatarios volvieron a apoyar con mayor fuerza a Nintendo y tuvimos grandiosos exponentes, como las estupendas conversiones de **Resident Evil** y **Capcom vs. SNK 2 EO**, por ejemplo. Pero eso no sería lo último que veríamos de Capcom, pues preparó cinco cartas como parte de una agresiva jugada para apoyar al GCN y retomar la mancuerna tan especial que hubo en el NES y SNES, a esta estrategia le llamaron Capcom Five.



¿Qué fue exactamente Capcom Five?

Sin muchos rodeos, Capcom Five se trató de un *set* de cinco videojuegos que se dieron a conocer a finales de 2002, y que salieron a la venta el año siguiente. En esos días el Nintendo GameCube todavía tenía un poco de problemas para retomar el liderazgo de la industria debido a la problemática que hubo por el asunto del formato de su sistema anterior. De esta manera, Capcom anunció que esos cinco juegos iban a ayudar al GCN y sus ventas, por lo cual se dijo que iban a ser exclusivos para esta consola. Los cinco integrantes de Capcom Five fueron un juego de tercera persona con un ambiente futurista de nombre **Product Number Zero Three**; **Viewtiful Joe**, un juego de plataformas con mucha acción; **Dead Phoenix**, un *Shoot ´em Up* muy interesante; **Resident Evil 4**, el más ambicioso título de la serie hasta ese momento, y un título surreal de tercera persona que nos dejó asombrados: **Killer7**.

"Dice mi mamá que siempre no..."

La idea fue excelente: ¡cinco juegos de una de las más longevas y grandes compañías exclusivos para el Nintendo GameCube! Para hacer todavía más atractiva la propuesta, Shinji Mikami, el creador de la serie **Resident Evil**, supervisó cuatro de los cinco títulos del Capcom Five, aunque en realidad no tienen ninguna relación entre sí en cuanto a historia. Lamentablemente, hubo varios problemas que hicieron que Capcom rápidamente se retractara, y el quinteto dejó atrás su estatus de exclusividad. Según la gente de Capcom, solamente **Resident Evil 4** estaba planeado para ser exclusivo, y que el anuncio inicial fue debido a una mala interpretación de sus planes. Posteriormente, el concepto de Capcom Five quedó en el limbo.

La idea de apoyar al Nintendo GameCube fue excelente; lamentablemente, hubo algunas situaciones que motivaron a la gente de Capcom a lanzar sus títulos para otros sistemas y dejaron de ser exclusivos. El peor de los casos fue **Dead Phoenix**, que se canceló.

¿Y qué pasó entonces...?

El destino de los cinco juegos cambió drásticamente. **Dead Phoenix**, que ya había generado cierta expectativa, fue cancelado, mientras que **P.N.03** fue el único de los títulos anunciados que conservó su exclusividad, aunque no fue muy bien recibido por la mayoría de los videojugadores. **Killer7** tuvo una aceptación decente, pero más allá de eso se convirtió en un juego de culto y ayudó a lanzar a la fama el trabajo del visionario Suda51, quien continuó con su estilo en otros juegos, como **No More Heroes**. El original **Viewtiful Joe** también tuvo cierto éxito y un par de secuelas fueron lanzadas, y el personaje se sumó a las filas de los héroes consentidos de Capcom. **Resident Evil 4** fue el más exitoso de todos, y al igual que **Killer7** y **Viewtiful Joe**, tuvo versiones adicionales en otros sistemas, aunque no con la misma calidad. Esto lo veremos más adelante, sigan leyendo.

El club de los cinco

Fue una pena saber la cancelación de **Dead Phoenix**, y la noticia de la exclusividad perdida también afectó de cierto modo la credibilidad de los jugadores Nintenderos, nos sentimos un tanto defraudados. Pero para bien o para mal, las versiones de dichos juegos no tuvieron exactamente el mismo sentimiento que sus originales y trataron de compensarlo con extras para hacerlos "más completos", sin lograr que superaran a su contraparte de GCN. Vamos a verlos individualmente para una mejor perspectiva.



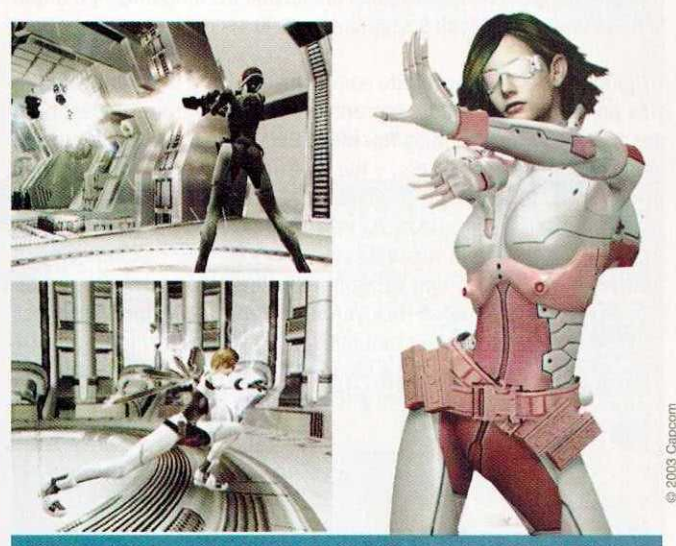
No cabe duda de que hubiera sido genial tener este juego en nuestros hogares.

Dead Phoenix

Comenzamos con el juego que fue anunciado y cancelado dejándonos con las ganas de conocerlo al cien. **Dead Phoenix** iba a ser un *Shoot 'em Up* en 3D, en donde el protagonista era un sujeto con alas que tenía que derribar enemigos de todos tipos y tamaños, mientras otros aliados lo apoyaban desde el suelo. El escenario de **Dead Phoenix** era del estilo mitológico, con mucha fantasía y monstruos diferentes. Después de un par de anuncios que variaban de estar en progreso a retrasos en la fecha de lanzamiento, finalmente fue cancelado definitivamente para nunca más volver a hablar de él. Esto es una verdadera lástima, pues el juego se veía bastante interesante y con un buen nivel de reto.

Product Number Zero Three

Mejor conocido como **P.N.03**, este juego en tercera persona incluía una protagonista muy estética, de nombre **Vanessa Z. Schneider**, la cual utiliza sus ágiles habilidades rítmicas para enfrentar hordas de robots en un mundo futurista. Para evitar que se confundiera o pareciera copia de alguna de sus franquicias conocidas, Capcom decidió que **Vanessa** usara rayos de energía para atacar, además basar su *gameplay* principalmente en la defensa y evasión de los ataques enemigos. A pesar de su genialidad, muchos no lo encontraron tan atractivo y no tuvo la misma respuesta que sus compañeros del Capcom Five. Esto pudo haber contribuido a la decisión de que fuera el único juego en conservar su exclusividad. Aun así, hay quienes lo valoramos y encontramos bastante disfrutable.



Este juegazo fue una gran opción para los propietarios del GCN, pero no tuvo mucha aceptación y hoy día no es tan fácil de encontrar. Fue el único que no se lanzó para otros sistemas.

Viewtiful Joe

Este fue un título bastante innovador debido a que combinaba el estilo de los juegos de plataformas en 2D, con muchos elementos en 3D para hacerlo visualmente atractivo sin olvidar que la idea era ofrecer una experiencia similar a la que teníamos en los tiempos del NES y SNES. El protagonista es una parodia de los típicos héroes japoneses y su misión consiste en salvar a su novia, quien está cautiva en Movieland. El chiste del juego es que **Joe** puede utilizar efectos tipo cine, como jugar con la velocidad de lo que pasa en pantalla. **Viewtiful Joe** no tuvo la aceptación que se esperaba y fue trasladado al PlayStation 2, pero al no tener la misma calidad de *gameplay* (la respuesta no era tan buena y el juego se alentaba) y la falta de *Progressive Scan*, esta versión fue peor recibida que su original, como pasó con los otros juegos del Capcom Five.





Vaya que la originalidad de este singular título nos sorprendió; lamentablemente, sus contrapartes no tuvieron esa calidad.

Resident Evil 4

Sin duda alguna, el más exitoso de los cinco fue este juego en tercera persona que continúa con la emocionante historia de la serie **Resident Evil**. Hay quienes estuvieron en desacuerdo con el nuevo rumbo que tomó la franquicia, pero no pueden negar que es exactamente lo que necesitaba, pues se les dio un descanso a los zombis para dar paso a unos nuevos enemigos y un estilo de juego más dinámico, que lo convirtió en uno de los mejores títulos no sólo de la serie, sino también del Nintendo GameCube. En esta aventura, el legendario **Leon S. Kennedy** ya es un agente del Servicio Secreto de los Estados Unidos y tiene como misión rescatar a la hija del presidente, que fue secuestrada por un culto de Europa, quienes utilizan un tipo de parásito que convierte a los aldeanos -y a quien sea- en violentos y leales seguidores de la secta.

Originalmente, fue concebido como una aventura más fantasmagórica en donde **Leon** debía enfrentarse a seres paranormales, pero después de varios cambios **Resident Evil 4** fue finalmente lanzado como lo conocemos hoy día, y fue un éxito rotundo. Al olvidarse de la exclusividad, **RE4** fue trasladado al PlayStation 2 con algunos extras para disfrazar que dicha versión bajó en calidad en contraste con su original. No obstante, los cambios y su calidad original fueron retomados en una versión final que salió para el Nintendo Wii, en donde además se incluyeron opciones para aprovechar las capacidades del sistema y una nueva forma de jugarlo. A pesar de todo, la versión de GCN sigue siendo la favorita de muchos fans de esta serie que sigue sorprendiéndonos.







Muchos se fueron con la finta de las cosas extras de su contraparte, pero la calidad fue inferior y no le hizo justicia a la magnificencia de este grandioso juego.

El legado

Cuando se anunció el proyecto Capcom Five, se pensaba que Nintendo tenía ciertas dificultades en demostrar que su sistema era mejor que los demás. Esta idea fue la que originó la traslación de los juegos a otros sistemas, aunque fue con menor calidad tanto en gráficos como en la molestia de que, en ocasiones, el juego se ralentizaba notablemente haciendo incómoda la experiencia. Todo esto nos demuestra que en realidad Nintendo ofrecía la mejor calidad, mientras que a pesar de que tuvieron opciones adicionales sus contrapartes no cumplían con la expectativa de los jugadores. Simplemente, tenemos que evitar dejarnos llevar por lo que dicen y darnos la oportunidad de comparar las versiones para tomar una mejor decisión.

Killer7

El más raro de los cinco juegos fue, sin duda, este intenso *Shooter* que combinaba varios tipos de control de manera magistral, pues aunque el modo de batalla era con vista de primera persona, el movimiento era con perspectiva de tercera pero "sobre rieles". Este juego fue dirigido por Suda51, quien le dio un toque muy surrealista a todo elemento dentro del juego, tanto a la historia como a la forma de jugarse. La primicia es que se toma el control de un grupo de asesinos conocidos como **Killer7**, quienes deben resolver varios conflictos comandados por una entidad de nombre **Harman Smith**. Aun terminando el juego, era difícil comprender en su totalidad todos los eventos de la trama, lo cual le ayudó a ganar un estatus de culto y hoy es considerado como uno de los más innovadores juegos del sistema (además de uno de los más raros).

A diferencia de sus compañeros, **Killer7** fue el único en ser lanzado de manera simultánea para varias consolas, y para ser sinceros, depende de las preferencias de cada quién decidir cuál es la mejor entrega, pues todas son muy similares. Por nuestra parte, creemos que el control en el Nintendo GameCube fue más fluido al compararlo con los demás; de manera general, todas las versiones son iguales, sin extras ni nada parecido.



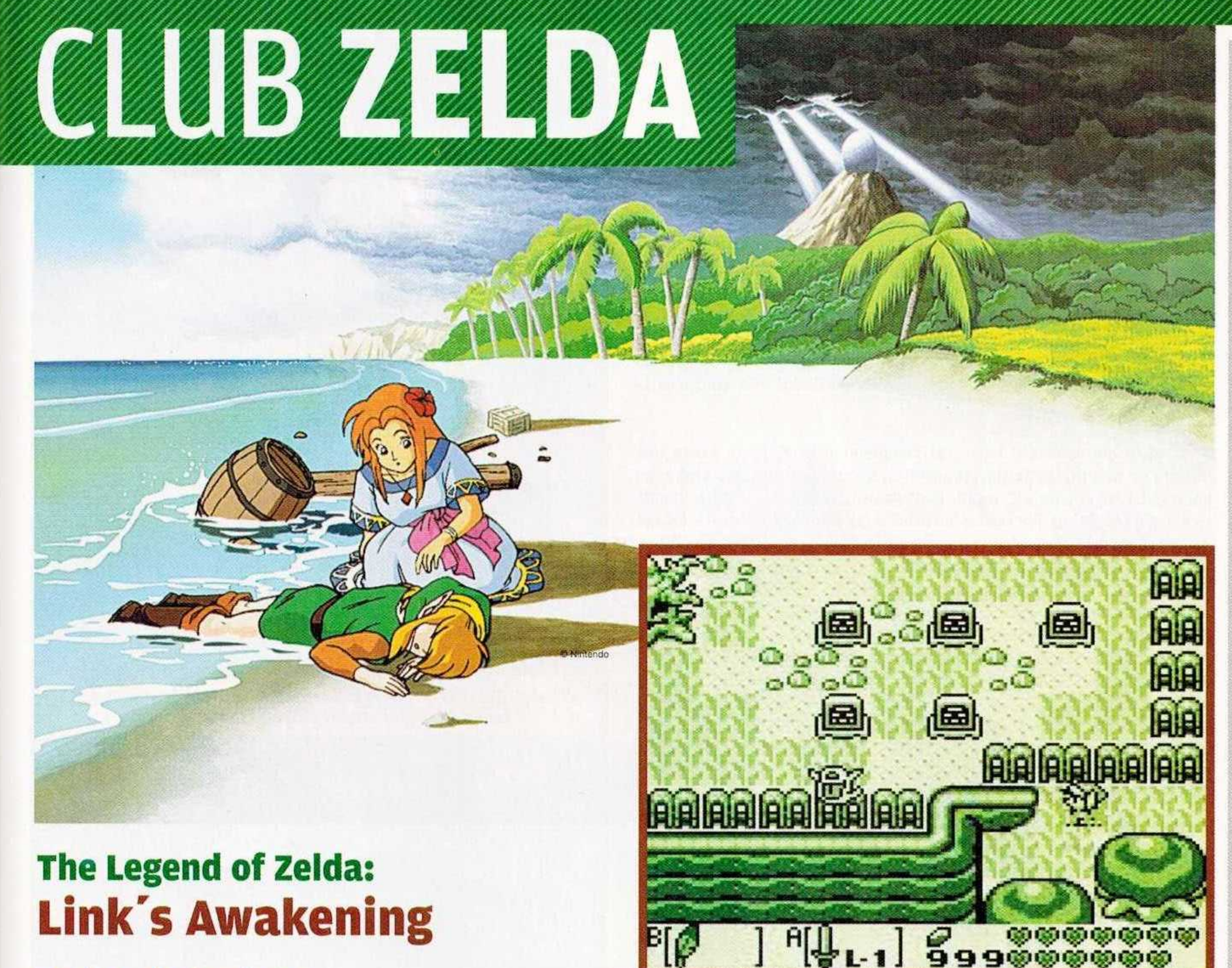


Esta aventura no sólo fue singular en concepto, sino también tuvo una grandiosa historia y *gameplay* que lo convirtieron en toda una experiencia más allá de lo tradicional.

Hoy y mañana

Dicen que hay que dejar el pasado atrás, y es cierto. La situación de Capcom Five quedó en el olvido, y muchos ni siquiera supieron que estos cinco títulos estuvieron relacionados con este proyecto. Afortunadamente, Capcom nunca ha dejado de reconocer la valía de Nintendo, y actualmente hay muchos títulos geniales que han llegado a sus consolas, como lo son **Monster Hunter Tri**, varios títulos de la serie **Resident Evil**, **Tatsunoko vs. Capcom**, **Super Street Fighter IV: 3D Edition** y muchos más. Además, Nintendo ha procurado reclutar a compañías como Capcom para que desarrollen juegos para el Wii U y retomar esa cercanía que se tenía en los tiempos del NES y SNES, y así, ofrecer más y mejores cosas para los jugadores, evitando volver a caer en casos controvertidos como lo que pasó con Capcom Five.

CLUB ZELDA



The Legend of Zelda: Link´s Awakening

Amigo de lo ajeno

Este juego fue la primera aventura portátil de **Link**, una obra que, a pesar de las limitantes del sistema, era enorme, casi de las mismas dimensiones que **A Link to the Past** para Super Nintendo. El juego encierra varios secretos y curiosidades que poco a poco iremos revelando; por lo pronto, te dejamos con uno de los menos conocidos.

Las tiendas en este juego funcionan de una manera distinta de otros títulos de **Zelda**, ya que debes tomar el artículo que deseas comprar y llevarlo a la vista del dueño para que te diga cuántas rupias tendrás que pagar para llevártelo. Claro está que algunos de los ítems son bastante caros, como por ejemplo el arco, pero... ¿sabías que existe otra manera de obtenerlos? Sí, una que no es muy honesta que digamos: robándolos.

Para lograr este singular acto debes entrar a la tienda de tu elección y elegir alguno de los objetos en venta, de preferencia uno caro. Rodea por el mostrador con el objeto, de modo que el encargado no te vea; ahora, camina hacia la salida rápidamente y listo, podrás usar el nuevo objeto sin que te haya costado una sola rupia, aunque la realidad es que pagaste un precio demasiado alto: tu reputación.

A partir de ese momento, el juego no se altera en estructura pero sí tiene un cambio que para los verdaderos seguidores de **Zelda** representará un auténtico dolor de cabeza, al grado de que muchos considerarán reanudar la partida... No importa qué hagas, después de robar cualquier artículo todos los personajes te llamarán *Thief*, es decir, ratero. Quizá te ahorres unas rupias, pero te quedarás por siempre con un archivo que mostrará tu deshonestidad, así que piensa dos veces si deseas hacerlo. Es una de las curiosidades que guarda esta gran obra de Nintendo, la cual no se ha repetido en otro título de la serie.

Este juego es uno de los mejores de la serie, guarda una gran cantidad de secretos que poco a poco revelaremos para que los conozcas todos.

Ve tu futuro gratis

El consejo que vamos a comentar se publicó hace mucho años en Club Nintendo, pero como sabemos que no todos nuestros lectores nos siguen desde los primeros años (incluso algunos no habían nacido), con gusto compartimos una vez más este *tip*. Resulta muy común que nos perdamos en la aventura, que no tengamos idea de adónde ir, para ello se recomienda visitar a la psíquica que se encuentra en el pueblo, ella puede leerte el futuro y darte valiosos consejos por cierta cantidad de rupias.

¿Cómo conseguir estos consejos gratis? Pues bien, aquí no tienes que salir corriendo ni amenazar a la adivinadora para que no te cobre, sólo entra, habla con ella, pide todos los consejos que desees y después paga por sus servicios. El secreto está en apagar la consola después de que te haya dado el consejo, así tu avance no se salvará, continuarás con las mismas rupias, pero ahora poseerás el conocimiento para avanzar.

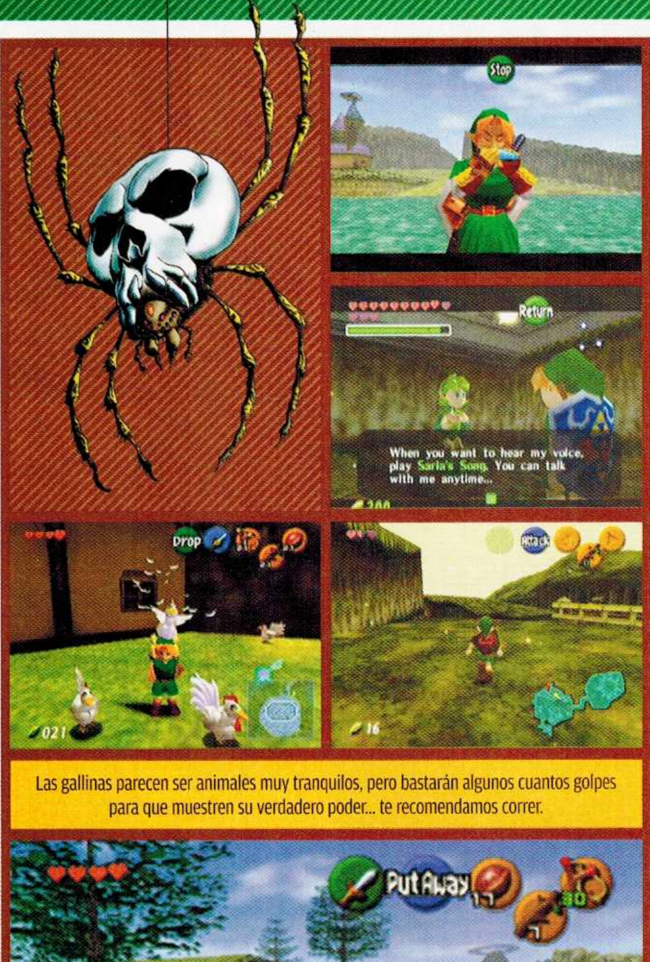
The Legend of Zelda:
Ocarina of Time

Pánico a las arañas

El más grande juego de todos los tiempos también tiene algunos *bugs* curiosos que son bastante útiles, si sabes cómo emplearlos. El primero tiene que ver con la pesada tarea de reunir las cien Skulltulas que contiene el juego; las encuentras dentro de los templos o incluso en las afueras de Hyrule. Cada región tiene cierto número de estos valiosos insectos; cuando hayas tomado todos, verás un símbolo en el mapa que te lo indicará. Dependiendo del número que poseas, en Kakariko, dentro de la casa en el centro del pueblo, te darán diferentes objetos, siendo uno de los más cotizados la Stone of Agony.

Si ya diste mil vueltas y no logras completar este objetivo, existe una manera de hacerlo sin muchos problemas. Debes dirigirte como **Link** niño hacia el Castillo de Hyrule, evadir a los guardias y llegar a la parte donde se encontraba **Talon**. Podrás ver un árbol en la esquina, acércate y toca la melodía "Song of Storms", con esto aparecerá un agujero frente al árbol. Déjate caer y prepárate para la magia.

Dentro verás una Skulltula (si la habías tomado antes, el truco no funcionará), puedes tomarla de muchas formas, pero para que el *bug* trabaje correctamente... por más irónico que se lea, debes colocarte detrás de la luz que te lleva de nuevo a la superficie. Ahora bien, utiliza el boomerang para tomarla, pero justo cuando tu arma llegue a ti, entra al túnel de luz para salir del agujero. Si lo hiciste correctamente, tendrás la araña, pero además habrá otra esperando por ti en el mismo lugar; lógicamente, si repites la misma operación, tendrás las que desees o necesites, incluso más del centenar.



Las gallinas parecen ser animales muy tranquilos, pero bastarán algunos cuantos golpes para que muestren su verdadero poder... te recomendamos correr.





Sin duda, el secreto de las arañas representará un alivio para todos los que llevan tiempo sin encontrarlas todas. En la versión de Nintendo 3DS hemos intentado el *bug*, pero sin resultados.

Todo cabe en una botella

Para cerrar esta entrega de **Club Zelda** compartiremos contigo otra curiosidad de **Ocarina of Time**: puedes tener tantas botellas como ítems haya en tu inventario. Para lograr esto, debes buscar algún sitio donde existan peces, los charcos del reino Zora son ideales. Cuando estés frente a un pez, saca una botella y atrápalo, pero justo en ese momento entra al menú del juego y cambia la botella que usaste por cualquier otro accesorio que tengas, mágicamente ese ítem se convertirá en una botella. Así que ahora puedes llevar cuantas hadas te permita tu inventario, el único problema está en que es imposible regresar el elemento usado a su forma original, así que piensa muy bien lo que vas a hacer.

Aclaración

En nuestra edición anterior publicamos la cronología de **Zelda** con algunos errores en las consolas citadas, y como sabemos que muchos de ustedes la usarán de referencia, hemos decidido publicarla una vez más. Les ofrecemos una disculpa por las molestias.

Líneas temporales



La leyenda

¿Cuál de estas líneas es la que te parece más rica en cuanto a historia? Aunque pueden existir preferencias por los juegos que las conforman, cada una es especial, nos muestra una realidad diferente, la cual indica el camino del héroe. Lo interesante será conocer en qué orden Nintendo pondrá sus siguientes entregas, si intentará colocarlas en estas líneas o si creará una nueva para tales hechos. De momento, creemos que así es perfecta y que debe de respetar estos tres posibles escenarios.


LO MEJOR DE MARIO™
MARIO KART DS
New SUPER MARIO BROS.
MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY
MARIO VS DONKEY KONG
MARIO PARTY DS
SUPER MARIO 64 DS
¡LLÉVATELOS YA!

NINTENDO DS™

CEMENTERIO
de videojuegos



Por Panteón

¡Bienvenido seas nuevamente al Cementerio! En esta ocasión no voy a hablar de alguna joya de antaño, abordaremos un tema que sé que les interesará a todos los videojugadores de la vieja escuela. Estoy casi seguro de que te has de preguntar si realmente juego todos los clásicos que incluyo aquí, y si de verdad sigue funcionando mi NES como para estar recomendando que revivas dichos cartuchos, ¿verdad? Pues, efectivamente, sigo jugando con mi NES y SNES con el mismo gusto que cuando lo tuve por primera vez, y sí, mis controles y juegos están en buen estado. ¿Que cómo lo hago? Simple: les doy un buen mantenimiento para tenerlos en óptimas condiciones. Esto es exactamente lo que vamos a ver en esta ocasión. Ahora no te pediré que pongas pausa a lo que estás jugando, sino que de plano apagues tu consola, porque le va a tocar un merecido servicio para que vuelva a funcionar como debe de ser.

Reviviendo tu NES y SNES

Antes que nada, déjame decirte que sé que abrir una consola o control es algo delicado, de manera que nos iremos con lo más simple para comenzar. Si es preciso que necesites pedir permiso a tus papás, mejor hazlo antes de empezar. También quiero dejar en claro que el trato que demos a nuestros aparatos y juegos es responsabilidad de cada quien, así que ten cuidado al realizarlo, y si no estás seguro, mejor no lo intentes. Entonces, bien, vayamos a prepararnos para dar un mantenimiento básico a nuestro pasatiempo favorito.

> Abrir un sistema no es nada del otro mundo, así que no debes tener miedo a que explote o algo así. No obstante, vamos a irnos despacio para que no haya confusiones y puedas irte familiarizando con los pasos que debemos seguir.

Herramientas

No te preocupes, no usaremos nada complicado. Necesitarás utensilios fáciles de obtener y que seguramente tienes en casa. Ojo, reiteremos que si eres menor, solicites la ayuda a un adulto antes de comenzar a hacer cualquier cosa. Aquí te enlisto algunos de los materiales que usaremos, pero posiblemente en las instrucciones requeriremos de otros, según sea el caso.

- Un desarmador de cruz pequeño.
- Un cepillo de dientes usado.
- Isopos de algodón.
- Una brocha pequeña o pincel suave.
- Un pincel de plástico.
- Aire comprimido (una lata).
- Lima de uñas.
- Lija de agua (de la más delgada).
- Una aguja de coser o alfiler de los de bolita de color, para que sea más fácil de sujetar y manejar.
- Un trapito.

Limpiando consolas NES y SNES

Ok, no vamos a ver cosas tan complicadas como reparar un NES que cayó de un octavo piso o algo así, veremos más que nada mantenimiento básico. Lo más común que pase es que nuestras amadas consolas ya no "agarren" los juegos; es decir, que cuesta mucho trabajo poner el cartucho y recurrimos a estarlo moviendo, soplándole y otras cosas más. Esta falla puede deberse más que nada a que tanto el puerto del sistema como las placas del cartucho están sucias, o en el peor de los casos, que los pines estén un poco zafados. Vamos a ver ambos sistemas por separado para dejarlos como nuevos.







Siempre conserva tus cartuchos con su protector. Guarda en un lugar seguro y a la mano los tornillos, y ten tus herramientas a la mano antes de comenzar.



SNES

Por lo general, empezaría con el NES, pero en esta ocasión nos iremos primero con el SNES debido a que es más simple su mantenimiento. De antemano hay que tomar en cuenta que en un verdadero servicio hay que abrir la consola para limpiarla perfectamente, pero como quiero dejar las cosas lo más sencillas, omitiremos ese paso en todo lo que sea posible, comenzando por este legendario sistema.

La limpieza se puede realizar con una lima de uñas, o bien con una lija de agua doblada de manera que "lije" por ambos lados. La idea es frotar el puerto en donde entran los cartuchos con movimientos verticales; si los realizas horizontalmente, puedes llegar a mover los pines y habrá que volverlos a colocar bien. Si te acomodas mejor con la lima de uñas, no hay problema, pues la cuestión es que los pines queden libres de esa suciedad que se ha acumulado con el paso del tiempo.

Ya que tenemos bien limpios los pines, procederemos a sacar el polvo restante utilizando el pincel o brocha pequeña, o para resultados más eficientes, el aire comprimido. No es recomendable que le soples para sacar el polvo, pues pasa lo mismo con los cartuchos, que nuestro aliento puede provocar que se humedezcan las partes y se junte más suciedad. Finalmente, puedes quitarle los residuos frotando con el pincel de plástico o el cepillo dental.





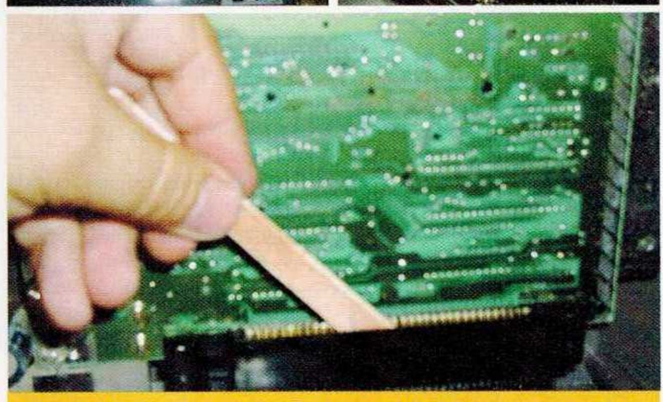


Este sistema es mucho más fácil de limpiar, pues tiene expuesto el puerto y no hay que desarmarlo. De cualquier manera, ten cuidado para que quede bien limpio.

Algo que debes tomar muy en cuenta es que al volver a poner los tornillos, éstos deben quedar "al llegue", es decir, que no los aprietes tanto, porque si lo haces puedes barrerlos y será muy difícil quitarlos de nuevo. Ten a la mano los desarmadores de la medida correcta.







Ve retirando los tornillos que sujetan cada parte, dejándolos aparte para que los uses para el armado. Un vez que limpies el puerto, acomoda todo de nuevo.

NES

Ahora pasaremos al NES, que sí requiere de que lo abramos para limpiarlo debido a la complejidad de su puerto. Seguramente has notado que cuesta más trabajo poner los juegos y que suele fallar más que el SNES, esto es porque como tiene dos puertos tiende a ensuciarse más. Vamos a tomar nuestro desarmador y a quitarle los tornillos poco a poco, para que comencemos con la limpieza.

Levanta un poco toda la placa y jálala con cuidado hacia adelante una vez que hayas sacado los tornillos como se muestran en la segunda foto. Recuerda siempre guardar los tornillos en un sitio seguro, y procura que los tengas por separado para evitar confusiones. Puedes ponerlos en tapas de frasco, en un plato o algo similar. Ahora sí podemos apreciar el puerto que necesita la limpieza.

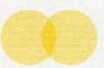
Jala con cuidado hacia atrás la última parte. Si te fijas bien, tiene dos puertos, uno que va al cartucho y el otro hacia la placa central (éste no se mueve). Para dejarlo reluciente debes seguir los mismos pasos y cuidados que con el SNES; adicionalmente, te recomiendo que uses el aire comprimido para quitar el polvo al aparato por dentro. Puedes limpiarlo con la brochita, pero teniendo cuidado de no zafarle ningún conector o resistencia. Una vez que quede limpio, ve armándolo siguiendo los pasos de desmontaje pero a la inversa. ¿Guardaste bien los tornillos?



Todos tus accesorios deben guardarse con cuidado, pues sus cables pueden jalarse y romperse.

Como cerrar un poquito los pines

Cuando un sistema falla y no "agarra" los cartuchos, cometemos el error de moverlos sin piedad con tal de que los "lea" la consola; esto provoca que los pines se muevan y se abran, lo cual también hace que no se vea el juego. Para cerrarlos es necesario tomar una aguja y hacer un poco de palanca entre el puerto y el pin; de esta forma, quedan más cerrados y "agarran" bien el cartucho. Este movimiento se puede hacer desde afuera (aunque requiere de mucho cuidado) en el SNES, pero para el NES es necesario abrir la consola; aunque como ya lo hiciste para limpiarla, pues vale la pena checar los pines de una vez, ¿no crees? Ten cuidado de no moverlos de más; si esto pasa, trata de acomodarlos con la misma aguja de manera que queden a la misma distancia.



Cartuchos de NES y SNES

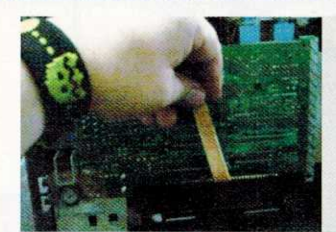
También es recomendable limpiar los cartuchos por dentro, pero por esta ocasión vamos a hacerlo sólo por fuera para evitar complicaciones. Toma un pedacito de la lija de agua y limpia los pines tal cual como lo hiciste con las consolas; ahora, frota con el cepillo de dientes y límpialos con el isopo de algodón. Los isopos se pueden usar de manera regular para mantener tus cartuchos limpios, pero en debes usarlos en seco, para evitar que se humedezcan los pines del cartucho.



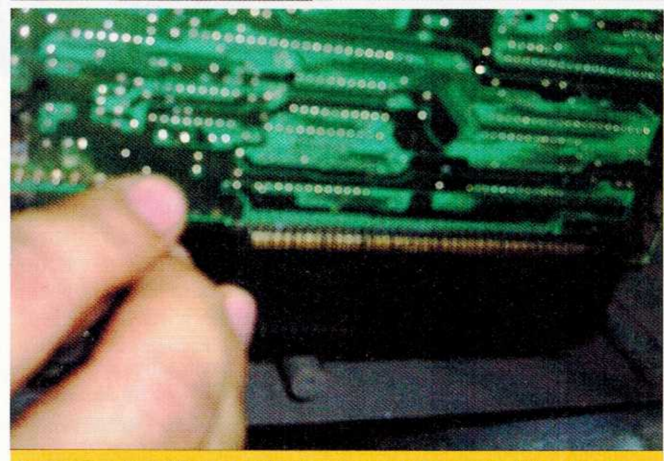
Hace años se lanzaron productos originales -y otros sin licencia- que daban un servicio básico a tu NES y SNES, pero como son difíciles de conseguir hoy día, es mejor saber cómo prescindir de ellos para la limpieza.



No te preocupes si no tienes ninguno de estos limpiadores, ¡con estos consejos podrás poner a funcionar tus cartuchos, controles y sistemas nuevamente!



Después de la limpieza, revisa bien los pines; si alguno anda suelto, entonces hay que volverlo a cerrar.



Toma una aguja o alfiler y con cuidado vuelve a colocar en su posición original los pines para que puedan leer bien los cartuchos y no tengas que moverlos tanto.



Restauración de controles

Los controles son tan importantes como la consola misma, pues gracias a ellos podemos jugar; lamentablemente, son los inocentes que luego reciben toda nuestra ira cuando perdemos, y no me vas a decir que nunca has aventado un control. Es imprescindible que estén en óptimas condiciones, pues si no funcionan bien, no es posible jugar cómodamente. Si te gusta andar "chachareando" en los tianguis en busca de juegos viejitos o cosas de colección, como a mí, notarás que los controles usados no son tan apreciados y pueden comprarse a buen precio. No te detengas porque no sirva un botón, ¡siempre hay una solución!

Vamos a ver qué podemos hacer con un control para dejarlo como nuevo, a excepción de que tenga un cable roto (eso lo veremos en otra ocasión). Lo primero que debes hacer es abrir el control y limpiar toda la placa con cuidado utilizando un pincel o la brocha pequeña; ahora, sólo retira el polvo con el aire comprimido. La parte de la placa en donde hacen contacto las gomitas de los botones debe limpiarse con un isopo. Y ya que estamos en esto, da una limpieza con un trapo ligeramente humedecido al cable, pues es lo que anda en el suelo y recoge mucha mugre que termina invariablemente dentro del control. Recuerda no jalar mucho el cable para que no lo vayas a romper.



El color amarillento de algunos sistemas -especialmente el SNES- es algo simplemente irremediable, así que no te preocupes por este detalle.

Cómo evitar los cables rotos

Los productos de Nintendo se han distinguido siempre por tener una resistencia mayor a la que sus competidores, pero esto no es suficiente cuando jalamos los controles por la emoción, coraje o cualquier reacción que nos haga tirar de ellos con fuerza. Aun quien los cuida -o cree que los cuida- puede cometer el error de desconectarlos y enrollarlos cuando ya no se están utilizando. Es preferible que no los desconectes para evitar daño a los conectores, pero si esto no es posible, trata de primero dejar un poco de cable libre y después comenzar a enrollarlo. De esta manera, no se jalará si se atora con algo cuando lo sacas del cajón, pero si esto pasa, el daño será mucho menor. Checa las fotos siguientes:





La primera foto muestra la forma errónea de enrollar los cables.

L y R rotos del SNES

Por alguna extraña razón tendemos a presionar muy fuerte los botones L y R del SNES (y de otros sistemas), por lo cual dejan de funcionar. Podemos notarlo cuando los tenemos que presionar más fuerte o no responden bien. Esto se puede reparar muy fácilmente; primero, abre el control (puedes aprovechar cuando le estés dando mantenimiento) y revisa el botón, que seguramente está roto. Toma ambas partes, límalas ligeramente y únelas con un pegamento de contacto (con cuidado de no pegarte los dedos). Una vez que esté seco, móntalo de nuevo y cierra el control con cuidado. ¡Notarás que ya funcionan perfectamente!



Componiendo botones

Finalmente, tenemos que los botones normales también fallan; esto es porque las "gomitas" se rompen por el uso, tiempo o maltrato. Primero abre el control y revísalas; si están en buen estado, pero sucias, lávalas con agua caliente, y el pedacito negro, que es el que hace contacto, con un isopo de algodón para remover la suciedad.

Si esta parte negrita está demasiado mal, líjala un poco y límpiala para que vuelva a hacer contacto. Si de plano está rota la gomita o el conector, entonces tendrás que reemplazarlos con alguna gomita y/o parte negrita de algún control que tengas usado. Es mejor que de dos controles hagas uno que sirva, y dejes las partes para refacción.









Para reparar los controles puedes usar botones de otros aparatos o de controles que no tengan reparación. Es mejor uno funcional que dos descompuestos, ¿o no?

¿Sin pilas?

El Rumble Pak fue uno de los accesorios más importantes del Nintendo 64 que hacía más disfrutable la experiencia de juego. Lamentablemente, tener que usar baterías fue algo desastroso. En el siguiente Cementerio te enseñaré cómo arreglarlo para que funcione sin ellas, así no gastarás más y el control pesará mucho menos. ¡No te lo vayas a perder por nada del mundo!

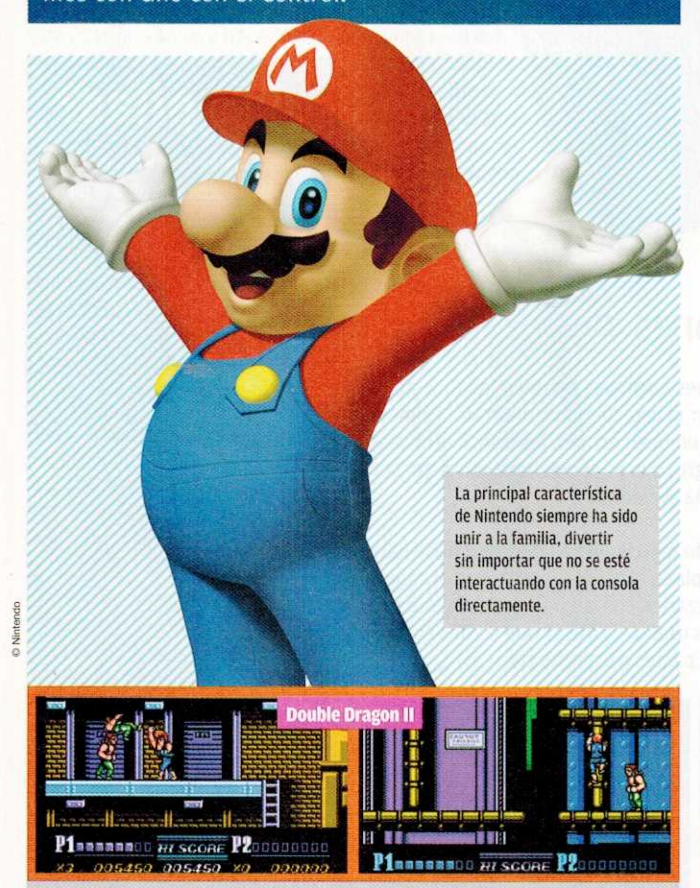
Más por venir...

Pues bien, hemos terminado con esta clase básica de compostura de controles. En otra ocasión veremos otras formas de dar vida a tus cartuchos, consolas y accesorios, pero por vía de mientras ya tendrás funcionando tus NES y SNES sin problemas. Te recomiendo que realices estos cuidados al menos una vez al año, y los cartuchos puedes limpiarlos con un isopo al menos cada seis meses, aunque no los uses. Recuerda que puedes contactarme al correo de nuestra revista: panteon@revistaclubnintendo.com y por Twitter a mi cuenta: @PanteonCN para que intercambiemos conocimientos sobre el maravilloso mundo de los videojuegos y más. ¿Qué esperas? ¡Revive esas consolas!

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

El año se ha pasado volando, ya estamos más allá de la mitad de 2012, y la E3, como siempre, llegó puntual a su cita hace tan sólo unos días. Las sorpresas fueron muchas, como el anuncio de **Nintendo Land** o **Pikmin 3**, pero no nos enfocaremos en estos juegos, sino en el futuro, lo que nos espera con Wii U. Además, demostraremos que, una vez más, quien lleva el control del medio es Nintendo, siempre da la pauta a otras compañías e indica el camino a seguir. Pero, bueno, no nos adelantemos, mejor iniciemos con Uno con el Control.



La principal característica de Nintendo siempre ha sido unir a la familia, divertir sin importar que no se esté interactuando con la consola directamente.

Podrán pasar los años, pero Double Dragon seguirá siendo uno de los mejores juegos cooperativos de todos los tiempos. Es una verdadera joya.

Nos espera un futuro brillante

Recuerdo mis primeros años de videojugador (prácticamente mis primeros años de vida también), jugaba **Super Mario Bros.** con mis hermanos, a pesar de que éramos tres compartiendo un control, en ningún momento sentíamos que jugábamos de forma solitaria, ya que los que aguardaban el turno (por lo regular era el clásico "vida y vida"), opinábamos, sufríamos o gozábamos con lo que pasaba en pantalla, todos nos hacíamos parte del juego, no importaba que el control no estuviera en nuestras manos.



Con estos dos grandes juegos de diferentes consolas de Nintendo, podíamos pasar horas con nuestros amigos conviviendo, no importaba que sólo tuviéramos un control.

Ni hablar de juegos cooperativos, **TMNT II: The Arcade Game**, **Double Dragon II** o **Battletoads**, podíamos pasar horas jugándolos y nadie lo notaba. La misma sensación la brindaba el Super Nintendo, sobre todo con el boom de los juegos de pelea, **Street Fighter** o **Killer Instinct** podían entretener a decenas de personas esperando su turno, disfrutando los combates de los otros jugadores.

¿Recuerdan grandes juegos como **Super Mario RPG** o **Chrono Trigger**? Aunque eran de un género solitario por excelencia, el de los RPG, reunían a los amigos, esto gracias a su gran historia y acertijos en los que no importaba quién tuviera el control, todos podían opinar para resolverlos.

Llegó el Nintendo 64, y con él una época dorada para los multijugadores; sin duda, la mejor que han tenido jamás. Para empezar, la consola contaba con cuatro puertos para control, lo que aumentaba las posibilidades de participación y diversión en cada juego. Títulos como **Mario Kart**, **GoldenEye 007** y **Super Smash Bros.** reunían a los amigos cada fin de semana a sesiones maratónicas de juego, el sobrenombre de "The Fun Machine" (La máquina de la diversión) le quedaba como anillo al dedo.

La misma tónica se mantuvo en Nintendo GameCube y Wii, los multijugadores para unir a la familia eran clave. Nintendo siempre se ha caracterizado por eso, por acercar a los jugadores y a los que no lo son a una convivencia sana, en la que todos participan y todos se divierten, el único problema es el acelerado ritmo en el que vivimos actualmente.



Les apuesto que con estos dos juegos tenemos suficiente diversión para meses enteros, las posibilidades son infinitas en cada uno de ellos.

A pesar de que fue con el Nintendo GameCube la consola con la que Nintendo comenzó su participación en el medio *online* de los videojuegos, no fue sino hasta la aparición de Wii que se consolidó como lo que es ahora.

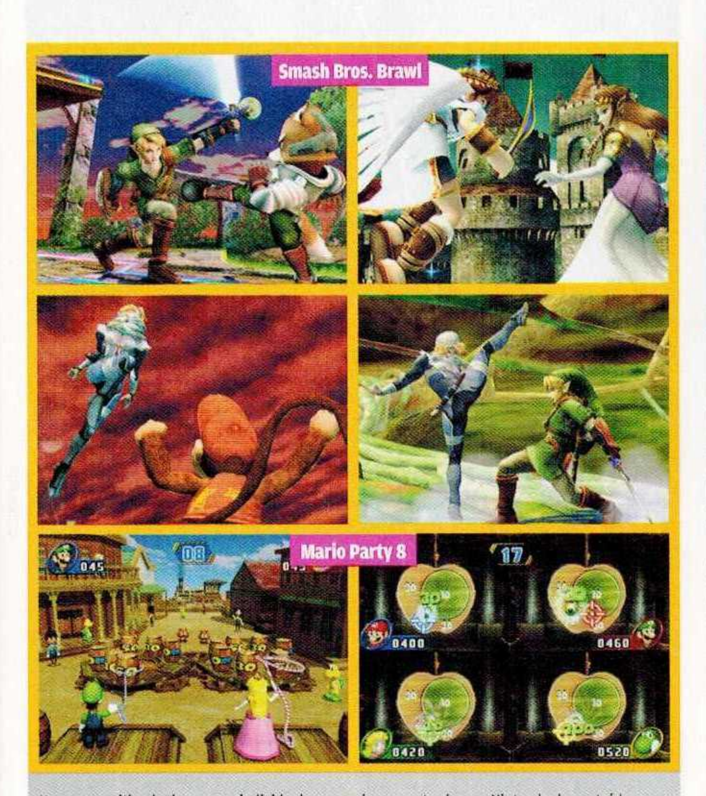
Nunca estaremos solos

Ya sea que vayamos a la escuela o al trabajo, los días pareciera que cada vez duran menos, son tantas las cosas por hacer que el tiempo, por más que se lea como una de las frases más trilladas, ya no alcanza. Por tal motivo, las reuniones con los amigos ya no pueden ser tan frecuentes como antes, se puede decir que el modo de juego en línea solucionaba un poco la situación, pero para muchos era una relación fría.

Con Wii U todo cambiará, las relaciones con amigos o incluso jugadores que no conocíamos serán más cercanas que nunca, todo gracias a Miiverse, el nuevo concepto social de Nintendo que nos permite tener toda la información que necesitamos en la pantalla de nuestro Game Pad. Podremos observar amigos, desconocidos, gente que juega lo mismo que nosotros, pero lo más importante: interactuar sin que importe el momento.



Gracias a las ventajas de la consola de última generación de Nintendo, en esta entrega de la serie podemos competir de manera *online* con nuestros amigos.



Ya sea compitiendo de manera individual o en equipo, en estos juegos Nintendo demostró lo que representa un videojuego: unión y diversión al mismo tiempo.

Otro de los puntos más importantes en la interacción con otros jugadores siempre ha sido el respeto, por lo cual Nintendo no permite comunicación con personas que no sean parte de nuestro círculo de amigos. Esto nos impide recibir insultos o ser víctimas de otro tipo de actos, muy comunes en consolas de otras compañías, que no regulan de manera correcta sus interacciones por internet.

Puede ser antes, después o durante una partida, bastará con ir hacia Miiverse y preguntar en los tableros por algún consejo para que alguien más nos ayude. Quizá lo más interesante es que no necesitaremos estar frente a la consola para participar o ayudar a quien lo necesite, lo podremos hacer desde una computadora, o bien desde un teléfono celular, de modo que siempre estaremos conectados.

El objetivo de Nintendo es claro, crear una gran comunidad, una verdadera familia de videojugadores a la cual recurrir para divertirnos, competir, o bien para pedir ayuda. Lo mejor de todo es que es tan sólo el principio, no dudo de que en esta misma plataforma veremos cosas sorprendentes en este sentido. El futuro se comienza a escribir hoy, y por lo que veo será fantástico, sólo nos quedará disfrutarlo.

Cambiando un poco de tema, quisiera regresar un poco en el tiempo, exactamente hace un año. En Uno con el Control escribí que sólo sería cuestión de esperar para ver copias de la consola, sus funciones o de los juegos de Nintendo, pues bien, el tiempo me ha dado la razón. En el evento de este año, uno de los "competidores" ha mostrado una copia descarada, de **Super Smash Bros.**, no exagero al decir que es una calca en todo el sistema de juego, en movilidad y valores podría variar, pero en el resto de cuestiones es un auténtico clon. Habrá que decirles a estos desarrolladores que la diversión y ese toque especial que sólo los personajes de Nintendo pueden ofrecer, esa magia que los hace convertirse en clásicos y, como podemos ver, en inspiración para otras compañías, jamás la podrán rob... copiar. Ésa es la gran diferencia que existe con Nintendo.

Tal vez pronto veamos nuevas maneras de comunicarnos, pero siempre existirá una constante, al menos en las consolas de Nintendo. Nos referimos a la cercanía, a ese contacto humano que no se pierde a pesar del paso del tiempo debido a que la Gran N siempre está pendiente para acercarnos a nuestros amigos de las maneras más creativas, ya sea con Pasa Cartas en Nintendo 3DS o con Wii Speak en Wii.

Ojalá que les haya agradado el tema de este mes en Uno con el Control, espero sus comentarios en juang@revistaclubnintendo.com, o si prefieren hacerlo en Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN, donde podremos conversar sobre los temas que nos agradan a los videojugadores, además de participar en varias retas. Disfruten de este mes, lo mejor para Nintendo está por venir.

La saga que desafió la creatividad

Bienvenidos a una nueva entrega de El Ojo del Cuervo. Comúnmente, tocamos temas de cine, cómics, videojuegos y demás, pero en esta ocasión nos adentraremos en algunas series de televisión que podrían ser del interés de nosotros que compartimos gustos por los juegos, la tecnología y, sobre todo, el entretenimiento. Actualmente, hay muchísimas series transmitiéndose y otras tantas en repetición, pero bien dicen por allí que los clásicos nunca mueren, a pesar del paso del tiempo, continúan en el gusto del telespectador.

Si no han visto la serie **Terminator: The Sarah Connor Chronicles** (creada por Josh Friedman), se las recomiendo ampliamente. La primera temporada constó sólo de nueve episodios, con un final verdaderamente espectacular. La segunda continuó con la emoción de la lucha entre **Sarah** y la amenaza de **Skynet**; sin embargo, por alguna extraña razón no tuvo la audiencia necesaria, sólo duró 22 episodios, concluyendo con una referencia interesante que bien pudieron explotar más en una tercera temporada, pero deja abierta la puerta a futuras interpretaciones que darán pauta para más aventuras de este relato épico.



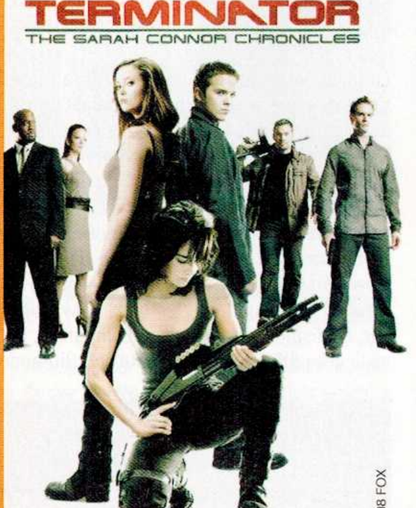
Summer Glau también ha participado en las cintas **Serenity**, **Sleepover** o **Deadly Honeymoon**; también, en series como **The 4400**, **Firefly**, **The Cap** y varias más.





Terminator: The Sarah Connor Chronicles

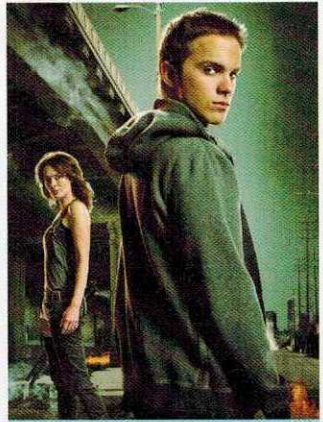
Creada por: Josh Friedman
Actúan: Lena Headey (**Sarah Connor**), Thomas Dekker (**John Connor**), Summer Glau (**Cameron Phillips**), Brian Austin Green (**Derek Reese**), Richard Jones (**James Ellison**), Garret Dillhunt (**Cromartie**) y Shirley Manson (**Catherine Weaver**).



Los inicios de Skynet

Si hablamos de franquicias que han causado gran impacto entre los espectadores, no podríamos dejar fuera **Terminator**, película que fue estrenada en 1984, protagonizada por Arnold Schwarzenegger y Linda Hamilton. El tema principal era el destino final de la humanidad, una visión posapocalíptica en la que un soldado de la Resistencia Humana, **Kyle Reese**, viaja al pasado para advertirnos -por lo menos a **Sarah**- sobre la amenaza de **Skynet** y sus **Exterminadores**; de paso, se convierte en el padre de **John Connor**, futuro líder de la Resistencia y de quien depende la supervivencia de la humanidad. Todo esto mientras escapaban de un malencarado androide T-800 (Schwarzenegger) que los perseguía como si le debieran dinero. Altamente recomendable para los fans de la Ciencia Ficción.

Durante dos temporadas, que se desarrollan antes de los eventos de **Terminator 3**, los **Connor** deberán neutralizar una serie de amenazas de Skynet para procurar evitar, o por lo menos amortizar, los efectos del Día del Juicio Final.



John y **Sarah Connor** enfrentarán a enemigos cada vez más poderosos.

La secuela fue una verdadera revolución en cuanto a efectos especiales, mostraba a un nuevo **Terminator** modelo T-1000, hecho a base de metal líquido, que podía modificar su apariencia al gusto (curiosamente, hasta la tela mimetizaba) y que viaja para tratar de aniquilar a **John Connor**, pero un T-800 regresa para evitarlo a toda costa. De allí siguieron una tercera y cuarta películas, pero realmente nunca despuntaron tanto como las primeras dos dirigidas por James Cameron; sin embargo, son un gran complemento para comprender más el horizonte de esta franquicia. Ahora bien, respecto de la serie de televisión notamos una verdadera dosis de acción constante que continúa la lucha entre **Sarah**, **John** y **Derek** (hermano de **Kyle**) por sobrevivir a una amenaza de nuevos exterminadores. En esta ocasión, ellos reciben el apoyo de **Cameron** (Glau, quien realmente parece robot por su rostro inexpresivo... incluso, hasta Keanu Reeves podría ser un **Terminator**... con eso de que siempre tiene la misma expresión facial y corporal), una nueva exterminadora que posee cualidades que la ayudan a pasar desapercibida entre los humanos, incluso pareciera que hasta puede desarrollar sentimientos, tal como se aprecia en varios capítulos.





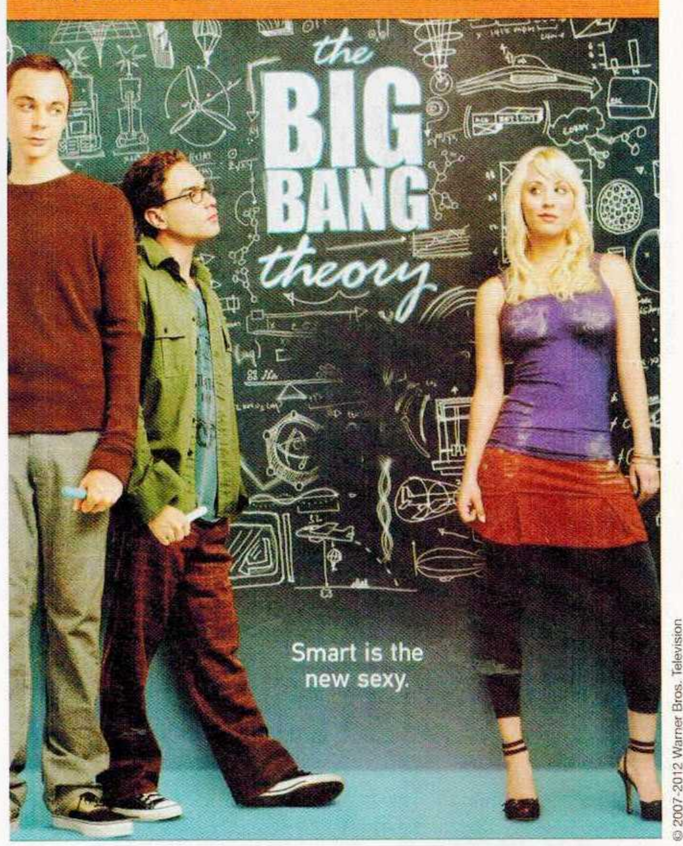




En cuanto a efectos especiales, no podemos quejarnos; de hecho, el trabajo con los exterminadores se ve del nivel que utilizaron en las películas.

The Big Bang Theory

Creada por: Chuck Lorre, Bill Prady
Actúan: Johnny Galeky (**Leonard Hofstadter**), Jim Parsons (**Sheldon Cooper**), Kaley Cuoco (**Penny**), Simon Helberg (**Howard Wolowitz**), Kunal Nayyar (**Raj Koothrappali**), Mayim Bialik (**Amy Farrah Fowler**) y Melissa Rauch (**Bernadette Rostenkowski**).



Y así, Todo comenzó con un *Big Bang*

Si has visto series o películas como **Star Wars**, **Star Trek**, **Battlestar Galactica**, **The Lord of the Rings** y disfrutas de los cómics de Marvel y DC por igual, **The Big Bang Theory** te va a encantar, pues también hace un sinfín de referencias a juegos de video tanto de actualidad como retro que, en conjunto, te sacarán cientos de carcajadas. La serie es producida por Chuck Lore y Bill Prady, tal vez ya los conozcas por su trabajo en la serie **Two and a Half Man**, pero a diferencia de ésta, en **The Big Bang Theory** la temática de cada capítulo recurre a todo tipo de *Gags Geeks* acompañados de su infaltable dotación de risas enlatadas, que son comunes en las comedias de situación, como ocurrió en **Friends**, por mencionar un ejemplo.





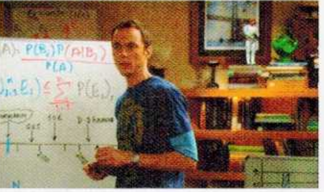
Cada capítulo tiene detalles graciosos, seguro te identificarás con alguno.


Siempre es buen momento para *rockear* con los amigos, ¿no lo crees?









En el primer capítulo de **The Big Bang Teory**, **Leonard Hofstadter** y **Sheldon Cooper**, un par de físicos que trabajan en una universidad, regresan a su pacífico departamento, cuando de pronto sienten un cosmos que los atrae... el de una chica rubia que justamente se acaba de mudar al departamento de al lado. Los genios (con IQ superior y capaces de generar hipótesis sobre cómo se originó el universo, o descifrar qué fue primero, si el huevo o la gallina) sienten un temblor en La Fuerza, porque su zona de confort ha sido invadida y, lo peor, no saben cómo comportarse, pues su nivel de socialización se limita a su reducido grupo... y si acaso, al vendedor de cómics local. Pero bastó con unos minutos en escena para que la extrovertida **Penny**, la simpática rubia que trabaja en un restaurante "mientras consigue un papel en Hollywood", llegue a ser parte del grupo y, así, dar paso a un sinfín de horas de diversión -en cinco temporadas- en las cuales hemos visto cómo los productores van desarrollando el papel de cada integrante, haciéndolos crecer, madurar y disfrutar de una amistad inquebrantable sin dejar atrás sus aficiones o *hobbies*.

The Big Bang Theory está llena de clichés y estereotipos, y en eso basan prácticamente el concepto, desde cómo está organizado el departamento de **Sheldon** hasta sus actitudes hacia el mundo exterior. De allí que, irónicamente, sus chistes provoquen buenas reacciones por parte de los fans que en mayor o menor medida se sienten identificados con algún protagonista o, en su defecto, ante alguna de las situaciones que vive este quinteto. Dentro del entorno cada protagonista tiene sus peculiaridades que dan variedad al grupo, como el Desorden obsesivo compulsivo y síndrome de Asperger de **Sheldon** (Físico teórico), la incapacidad de **Rajesh** (Astrofísico) de hablar con las mujeres a menos que haya tomado unos tragos previamente, **Howard** (Ingeniero aeroespacial) y su apego materno, así como su actitud de Don Juan que prácticamente nunca le resulta y, claro, **Leonard** (Físico experimental), quien quizás es el más nivelado y centrado de todos, pero que no por eso deja de imprimir su personalidad al *show*.

¿Sabías que...?

1.- Amanda Walsh originalmente iba a interpretar a **Penny** en **The Big Bang Theory**, y su estilo iba a ser de más fiestera, cínica, y trabajaría en un salón de belleza, pero luego de replantear el piloto los productores decidieron rehacer el papel y brindárselo a Kaley Cuoco.

2.- Mayim Bialik, quien interpreta a **Amy Farrah Fawler**, es la única protagonista que realmente tiene un doctorado en Neurociencia. Terminó sus estudios en 2008.

3.- La primera temporada de **Fringe** tuvo un ligero incremento en su duración por capítulo. De los normales 49 minutos subieron a 51, esto con la finalidad de omitir algunos comerciales y mantener al espectador más atento al *show*.

4.- Los productores de la primera película **Terminator** habían considerado a O. J. Simpson como el candidato para interpretar al T-800, pero lo rechazaron porque "no se veía tan malévolo".

5.- **Cameron Phillips** (interpretada por Summer Glau), la bella **Terminator** de la serie **The Sarah Connor Chronicles**, lleva ese nombre como tributo a James Cameron, quien fue el director y escritor de las primeras dos películas.

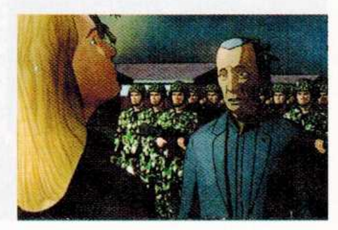
Fringe

Creada por: J.J. Abrams, Alex Kurtzman y Roreto Orci.
Actúan: Anna Torv (**Olivia Dunham**), Joshua Jackson (**Peter Bishop**), Lance Riddick (**Phillip Broyles**), Blair Brown (**Nina Sharp**), John Noble (**Dr. Walter Bishop**), Jasika Nicole (**Astrid Farnsworth**) y Leonard Nimoy (**Dr. William Bell**).

Otro éxito de J.J. Abrams

Luego de grandes aciertos como **Lost**, **Alias**, **Cloverfield** o **Mission Impossible 3**, J.J. Abrams nos sorprendió en 2008 con un proyecto muy ambicioso que trataría sobre temas paranormales, como alguna ocasión lo hiciera **X-Files**, sólo que ahora el FBI sería acompañado de un par de genios capaces de realizar cualquier tipo de artefactos o investigaciones que desafían las leyes naturales. El piloto es simplemente espectacular: la agente **Olivia Dunham** se enfrenta a un caso jamás antes visto, un avión se desplomó luego de que todos los pasajeros se contagiaron de algún tipo de virus que volvía su piel trasparente y gelatinosa, por lo que su jefe, **Phillip Broyles**, la ingresa en la división **Fringe**; a partir de entonces, se encargaría de todos los casos que no encajan en las categorías ordinarias.

Para lograr descifrar estos nuevos retos, **Olivia** solicita el apoyo del **Dr. Walter Bishop**, un genio más allá de lo conocido que luego de un accidente en su laboratorio de Harvard fue recluido en un sanatorio mental. Para lograr sacarlo de su encierro, **Olivia** necesita ganarse la confianza de **Peter Bishop**, pues sólo un pariente puede acceder a **Walter**. Una vez juntos, los tres emprenderán una cruzada en contra de un enemigo desconocido, del que sólo tienen pistas de algo llamado "El Patrón", a través del cual se van desenmarañando las respuestas a las recientes actividades inexplicables.



Fringe plantea un sinfín de hechos relacionados con la ciencia y lo paranormal, pero de un modo fantástico que te mantendrá al tanto de cada una de las temporadas.

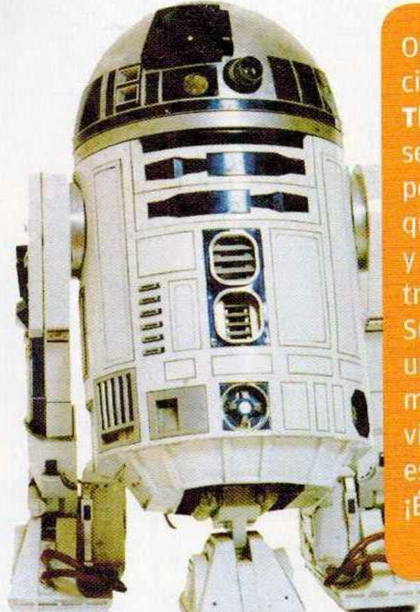
Durante la primera temporada, el equipo se enfrenta a casos insólitos, como embarazos que duran minutos, comunicaciones fantasmagóricas, personas que controlan la electricidad, extraños parásitos productores de fármacos mientras consumen a su huésped humano, teletransportación e, incluso, la posibilidad de viajar entre universos paralelos. De esta manera, empiezan a comprender más sobre el origen de estas actividades y su relación con una empresa multimillonaria, Massive Dynamic, y su presidente y fundador, **William Bell**, interpretado por Leonard Nimoy (ni más ni menos que el **Dr. Spock** de **Star Trek**). Cada capítulo incrementa la tensión y la emoción de ver elementos paranormales que se magnifican al cierre de temporada, para luego continuar con una segunda etapa que profundiza en la relación entre **William Bell** y **Walter Bishop**, quienes trabajaban juntos en todo tipo de proyectos experimentales, uno de ellos el viaje interdimensional, la teletransportación y el desarrollo de las habilidades de los niños para potenciar poderes ocultos (telepatía, controlar fuego, curar enfermedades, etcétera).

Actualmente, se está transmitiendo la cuarta temporada, que estuvo a punto de no ver la luz, pues poco a poco el interés de la gente por la serie ha ido en picada. En particular, me agrada bastante hasta el cierre de la tercera, que es cuando J.J. Abrams y su equipo tenían planeado dar fin a **Fringe**, pero la cadena FOX accedió a una cuarta y posiblemente última temporada. En la tercera se exploró la guerra entre universos paralelos por la supervivencia de uno, pues debido a todas las actividades paranormales surgieron grietas que podrían consumir ambos universos si no son detenidas. Así que los agentes de nuestro espacio lucharán en contra de sus versiones del universo paralelo (como **Walter**, quien en el otro mundo es llamado **Walternativo**, y en lugar de ser un científico medio loco es el secretario de Defensa de Estados Unidos de Norteamérica) utilizando todo tipo de herramientas y artefactos en una carrera contrarreloj.

En conclusión

Hay un sinfín de series que podríamos listar, claro, falta ver si en algún momento se cumple lo que George Lucas prometió sobre una serie en *Live Action* de **Star Wars**, que se ubicaría entre los eventos de **Star Wars Episode III: The Revenge of The Sith** y **Star Wars Episode I: A New Hope.** Hasta ahora se ha comentado que la serie se titularía **Underworld**. La temática girará en torno a los cazarrecompensas, criminales y las bandas surgidas en los tiempos de la lucha en contra del Imperio Galáctico. Lo mejor de todo es que cada episodio tendría una duración de una hora, con una extensión de hasta cien episodios (por lo menos esa es la intención), de los cuales ya se podría tener prácticamente la mitad de los guiones en fase de aprobación. Aunque se habla de que la línea de tiempo correspondería a la infancia y crecimiento de **Luke**, no se tendría muchas referencias a tal personaje, pues prefieren ver los acontecimientos desde un punto global.

Ojalá pronto se produzcan más series de televisión de calidad y, sobre todo, con argumentos sólidos que nos atrapen a los fans de la ciencia ficción y, claro, que las actuales series continúen pero que no se encasillen en trivialidades o capítulos de relleno. Por ejemplo, **The Big Bang Theory** ha tenido una rotación de personajes, con lo que se ha notado que han moldeado "al vuelo" la serie. De hecho, las más recientes participaciones fijas (**Bernadette** y **Amy**) lograron la permanencia para dar una vuelta al concepto y llevarlo a un nivel de crecimiento y evolución de los protagonistas principales. En cuanto a **Terminator**, se trata de un universo tan amplio que da para muchas historias; para muestra, los cómics y videojuegos (incluso hubo un enfrentamiento entre **Terminator** y **Robocop**) que tratan de dar coherencia a los huecos argumentales de las películas. Esperemos que algún día, si no regresan con una serie de TV, lo hagan en cine (la quinta entrega ya está "en consideración" por parte de Universal y, al parecer, podría contar con Schwarzenegger [con mucho apoyo de dobles y CGI] como personaje de soporte y no en el protagónico. Habrá que esperar qué dicen las productoras, pero ojalá que en esta ocasión pongan más empeño al guión, porque aunque es una franquicia popular no se deben confiar ante una crítica cada vez más exigente. ¿O ustedes qué opinan?



Otra recomendación es **Star Wars: The Clone Wars**, serie de animación por computadora que inició en 2008, y ahora tiene cuatro temporadas. Surgió luego de una película animada en CGI, que vimos en cines ese mismo año. ¡Échenles un ojo!

¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF.
¡Hasta la próxima!



STREET FIGHTER 25 AÑOS

Son pocos los fenómenos en la industria que se pueden comparar con **Street Fighter**, de Capcom. Lo que logró la compañía japonesa con este juego de pelea es simplemente incomparable, tal vez sólo **Pokémon** pueda compararse con lo que se vivió en su momento con esta serie que este año cumple 25 años de haber llegado a las salas de Arcadia de todo el mundo, conquistando jugadores y marcando generaciones. Por lo tanto, hemos decidido dedicarle un artículo especial para que recuerdes o conozcas por qué es, indiscutiblemente, el rey de las peleas.



El primer *round* daba inicio



En 1987 Capcom lanza **Street Fighter** en Arcadias. En su momento, era el mejor juego de peleas existente, controlabas a **Ryu** (sí, no podías elegir a nadie más), quien debía demostrar que era el mejor peleador del mundo venciendo a rivales como **Retsu** o **Lee**, además de otros que se volvieron clásicos y hemos visto en otras entregas, como **Gen**, **Adon** o el mismísimo **Sagat**, quien era el jefe final de este juego; de hecho, aquí aún no tenía la cortada en el pecho, en este título es donde se la ocasionan.

La movilidad no eran buena, se sufría mucho para marcar un *Hadouken* o un **Shoryuken**, pero se tenía recompensa ya que si se conectaban con el rival, le restaban al menos un cuarto de la barra de energía, lo que representaba dar un paso importante hacia la victoria. Obviamente, los combos eran limitados, tal vez un par de golpes continuos pero nada más. Esto no quiere decir que no fuera divertido, porque lo era, simplemente que las peleas tenían otro estilo, no eran tan técnicas como lo son ahora; la movilidad era un dolor de cabeza.



Éste era el *intro* de aquel legendario juego que diera inicio a lo que hoy conocemos. Curiosamente, son pocas las personas que jugaron este título antes de la segunda parte; ésta fue la más popular y la que todo mundo disfrutó.

Una de las curiosidades de este juego era que **Ryu** tenía el cabello rojo, lo cual fue corregido en las siguientes versiones, jamás se le ha vuelto a ver con ese color; además, usaba unas zapatillas del mismo tono. Con esto, nos podemos dar cuenta de cómo ha evolucionado el personaje hasta ahora, que es el ícono más importante de Capcom, incluso más reconocido que **Leon Kennedy**, de **Resident Evil**.

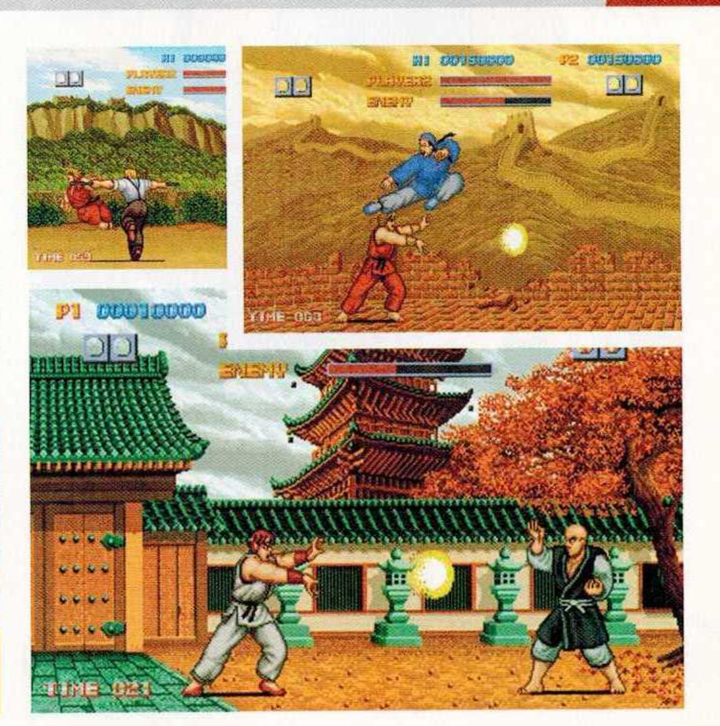
Claro está que las retas no se podían quedar fuera, un segundo jugador se podía unir a la acción en cualquier momento controlando al rubio compañero de entrenamiento de **Ryu**. Nos referimos, obviamente, a **Ken**, quien tenía exactamente los mismos movimientos que el protagonista, sólo variaba el color del traje, en lo demás era como pelear contra nuestro reflejo, lo que volvía a las peleas una lucha por ver a quien le salía primero un *Hadouken*, no tanto en un duelo de habilidad.

Sin duda, es una obra mítica que muchos disfrutamos en las Arcadias, el comienzo de lo que ahora jugamos en nuestras consolas caseras. Es un título que si no conoces, gracias a Wii y su Consola Virtual, aún estás a tiempo de jugarlo, su nombre en esta adaptación fue **Fighting Street** y apareció para TurboGrafx. No lo pienses mucho, descárgalo, es de colección.





Un **Hadouken** en la actualidad no representa mayor daño para un rival, pero anteriormente era una auténtica bomba. Si hacía contacto, todo estaba definido.



Aparecen los nuevos guerreros

Cuatro años más tarde, en 1991, aparece el que es para muchos el mejor juego de peleas de todos los tiempos, **Street Fighter II**. Se dio una evolución completa, no tenía nada que ver con el anterior, para empezar, se podían seleccionar ocho personajes diferentes. Sí, sabemos que a estas alturas no parece un número muy sorprendente, pero en aquellos años eran demasiados, sobre todo porque cada uno tenía movimientos únicos que demandaban varias horas de práctica para dominarlos por completo.

Los personajes que dieron vida a esta obra fueron **Ryu**, **Ken**, **Blanka**, **E. Honda**, **Zangief**, **Chun-Li**, **Dhalsim** y **Guile**, además de cuatro jefes finales, **Balrog**, **Vega**, **Sagat** y **M. Bison**. El *gameplay* en esta versión es una delicia, no existe otra palabra para definirlo; lanzar un *Hadouken*, un *Sonic Boom* o una *Flash Kick* no era complicado, todo se marcaba de forma natural y podía entrar en combinación con otros golpes o poderes. Esto gracias a que para **Street Fighter II** se incluyeron seis botones de ataque, tres para patadas y tres para golpes, todos con diferentes intensidades.



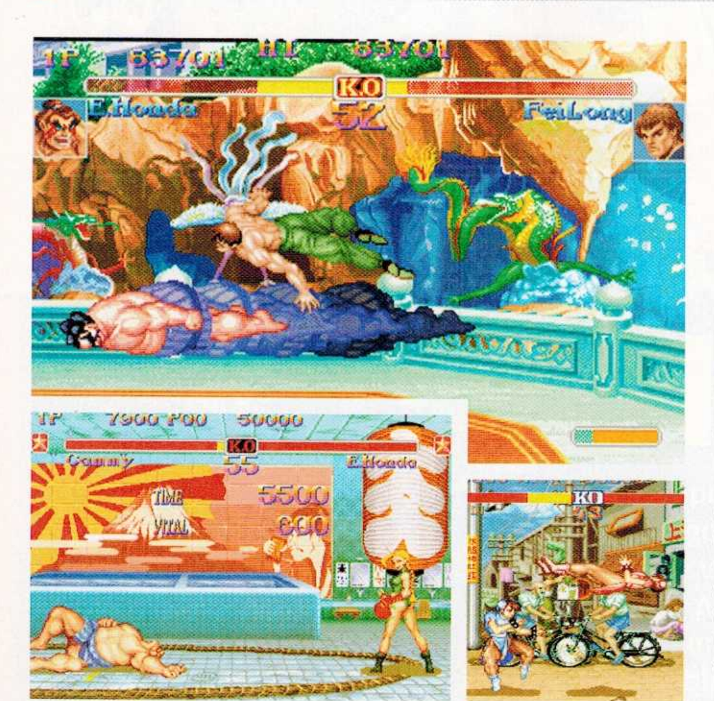
En cada nueva versión de **Street Fighter II** se agregaban nuevos elementos que hacían los combates mucho más estratégicos, como la barra de súper, por ejemplo.





En Japón, los nombres de los jefes finales son diferentes. A quien nosotros conocemos como **M. Bison**, es **Vega**, **Balrog** es **M. Bison** y **Vega** es **Balrog**. Al principio, parece algo confuso y sin razón de ser, pero esta triangulación de nombres se dio debido a que **M. Bison** sonaba parecido a M. Tyson, el famoso boxeador estadounidense, por lo que para evitarse una demanda decidieron rotar los nombres.





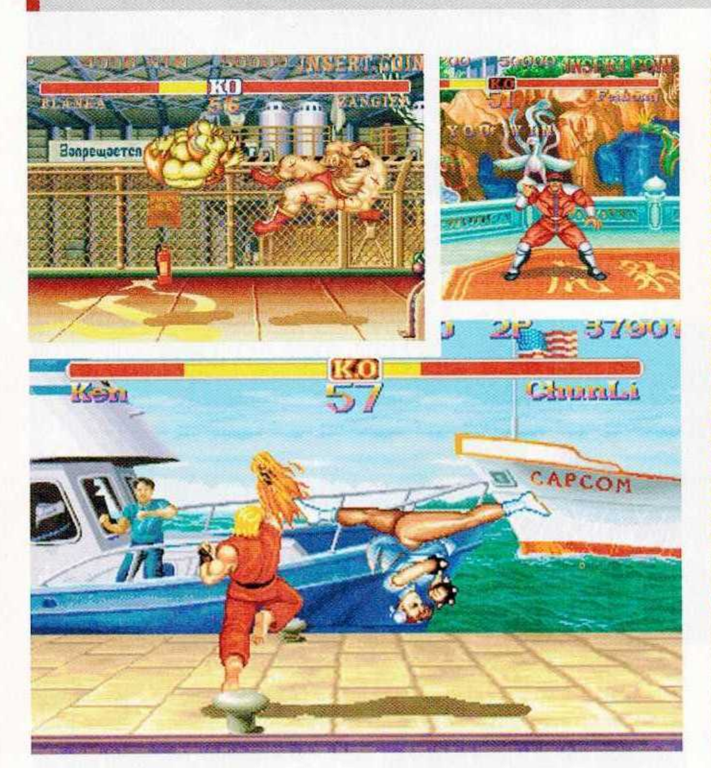
A todo lo anterior debemos agregar los escenarios. Todos los personajes representaban a un país, por lo tanto el lugar donde se peleaba debía contener algunos elementos típicos, como en el caso de **Dhalsim**, quien peleaba en la India y se mostraban elefantes. La música también fue un factor importante para el éxito de **Street Fighter II**, temas asombrosos que hasta la fecha se siguen escuchando en las nuevas versiones. Todo esto en conjunto dio vida a uno de los juegos más espectaculares de todos los tiempos.

Street Fighter II fue un fenómeno de las Arcadias, las filas para jugarlo eran impresionantes, todas las "máquinas" tenían siempre más de 20 créditos; era una locura, se hicieron varios torneos en todo el mundo. En fin, todos quería ser parte de este movimiento. Claro está que una adaptación casera era más que una obligación, siendo la elegida al inicio y por más de un año el poderoso Super Nintendo, que hasta la fecha brinda la mejor adaptación de esta entrega. Se vendieron millones de copias, por fin la emoción de las "maquinitas" estaba en la sala de nuestro hogar, con todos los movimientos y un increíble apartado técnico.

Street Fighter tardó mucho en llegar a la tercera edición; de hecho, fue de lo más criticado de la serie en su momento, aunque es correcto decir que las siguientes adaptaciones hicieron de lo que ya parecía perfecto algo sublime. Meses después vio la luz **Street Fighter II: Champion Edition**, cuya principal novedad era permitir jugar con los cuatro jefes finales, todo un sueño; se retocaron movimientos y se balancearon los poderes, no había farmacia en el mundo sin una Arcadia con este juego.

25 años se dicen fácil, pero representan esfuerzo y constancia. Por tal motivo, Capcom lanzará un paquete especial que incluye cuatro juegos de la serie, documentales y películas en Blu-ray, 11 discos con el OST, una figura de colección y la cinta que usa **Ryu** en la cintura... El punto negativo es que no hay planes de venderlo para Wii o Wii U.





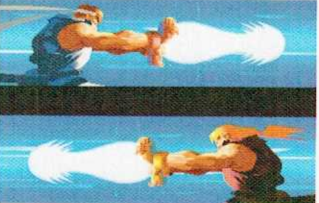
Pasó el tiempo, y los jugadores pedían más a Capcom, que sin pensarlo mucho lanza **Street Fighter II: Hyper Fighting**. Aquí la novedad estaba en la velocidad del juego, era mucho más rápido que el original, permitiendo que los combates fueran mucho más dinámicos y técnicos al mismo tiempo. Por otro lado, se volvieron a retocar movimientos de los personajes clave, ahora **Ken** ya no era un clon de **Ryu**, mientras que **Chun Li** podía lanzar un poder semejante al *Hadouken*, con lo que los combates estaban equilibrados, ya no había ventajas para nadie en especial.

Para 1993 todo mundo esperaba la tercera parte, pero Capcom aún quería aprovechar el éxito de la segunda entrega: desarrolla **Super Street Fighter II: The New Challengers**, en el que además del ya clásico retoque de personajes se agregaron cuatro nuevos peleadores, **Cammy**, **Dee Jay**, **Feilong** y **T. Hawk**, quien se dice es mexicano, pero la verdad es que parece más un indio estadounidense que mexicano, pero bueno, sea de donde sea, es un buen peleador que a pesar de ser lento, lo compensa con su gran fuerza.

Si pensabas que ahora sí vendría **Street Fighter III**, estás equivocado, antes apareció **Super Street Fighter II Turbo**, que como su nombre indica modificaba la velocidad con la que se realizaban los combates. Además de eso, se incorporó por primera vez a la serie las barras para movimientos superespeciales, la cual se llenaba con los ataques recibidos o provocados. Al final, cuando estaba al límite, cada peleador tenía su propia técnica secreta para aprovecharla. Está de más decir que el *gameplay* se modificó significativamente por este añadido; para muchos, ésta fue la mejor versión de **Street Fighter II**.

Chun Li fue la primera mujer en participar en un juego de peleas, a pesar de su aspecto frágil y delicado, puede vencer sin problemas al peleador más poderoso, todo gracias a su gran variedad de técnicas y a su rapidez. Sin duda, es un icono de la serie.

De regreso a los orígenes

Si alguna vez se imaginaron cómo sería **Charlie**, amigo de **Guile**, que elimina **M. Bison**, en este juego tienen la oportunidad de jugar con él.



En 1995, Capcom por fin deja atrás el número II en la cronología de **Street Fighter**... pero no para avanzar al III, sino, al contrario, para regresar algunos años en el pasado, justo después del duelo legendario entre **Ryu** y **Sagat**, con **Street Fighter Alpha**. El estilo gráfico se retocó para que pareciera un anime o comic, realmente le iba muy bien; además, el aspecto físico de los personajes tuvo varias modificaciones para hacerlos ver más jóvenes, de acuerdo con la época en la que vivían.

No todos los peleadores de la versión II aparecieron aquí, sólo **Sagat**, **Ryu**, **Chun Li**, **Ken**, **M. Bison** y **Akuma**; el resto eran completamente nuevos, o bien regresaban del primer **Street Fighter**. De tal modo, la plantilla la completaban **Charlie**, **Guy**, **Birdie**, **Sodom**, **Adon**, **Rose** y **Dan**. Lo interesante de esta serie es que no todos debían enfrentar a **Bison** al final, cada personaje tenía su propio enemigo final, dependiendo los hechos que ya conocíamos en las secuelas. Por ejemplo, **Charlie**, amigo de **Guile**, debía enfrentar a **Bison**, situación que no cambia por nada.

En nuestro país esta Arcadia recibió el nombre de **Street Fighter Zero**, para que no se confundiera con las en ese entonces famosas versiones alteradas, que abundaban. Fuera de eso, el juego es exactamente el mismo, no tiene otras modificaciones.



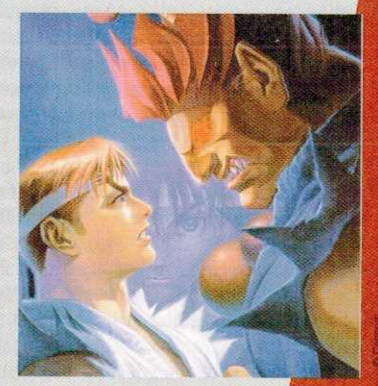


La barra de niveles para los supermovimientos se mantenía, pero ahora se dividía en tres, de modo que podíamos elegir qué tan poderoso sería el ataque dependiendo de cuántas porciones utilizáramos. Además, se incorporó el *counter*, que se marcaba justo cuando bloqueábamos un ataque, lo que nos permitía contraatacar; era un movimiento que aunque no tan popular, resultaba muy útil para colocar las cosas a nuestro favor.

Un año más tarde, cuando ya todos habíamos perdido las esperanzas de **Street Fighter III**, Capcom lanza **Street Fighter Alpha 2**, secuela del original con más personajes, como **Zangief**, **Rolento**, **Gen** y **Dhalsim**, pero sin duda quien se volvió de las favoritas de los jugadores fue **Sakura**, una chica que idolatra a **Ryu** y que por obvias razones tiene un estilo similar, pero gracias a su velocidad logra imprimir su propio sello, al grado de que en **Super Street Fighter IV** es de las favoritas por su manera de encadenar movimientos, incluso puede elevar al rival sin necesidad de despegarse del piso, gracias a sus movimientos EX.

En cuanto a su *gameplay*, existieron cambios considerables. La velocidad del juego era mucho más rápida, pero te permitía elegir si deseabas este aumento antes de comenzar la batalla. También, la barra de especial seguía mostrando tres niveles, pero ahora al presionar dos botones de golpe y uno de patada se activababa el *Time*, algunos segundos en los que podíamos golpear al rival sin riesgo de que se rompiera el combo; extra interesante en el que la variedad dependía de nosotros.

La serie **Alpha** llegó también a las consolas de Nintendo, en el SNES pudimos disfrutar de **Street Fighter Alpha 2** con todos los personajes y varios de los secretos de la Arcadia, como el escenario oculto basado en el anime de la serie. Mientras que para Game Boy Advance tuvimos **Street Fighter Alpha 3** con varios peleadores exclusivos.



El sueño se hace realidad...

Hasta 1997 fue cuando llegaba **Street Fighter III** a las Arcadias de todo el mundo... pero ahora te la haremos de suspenso nosotros porque antes vamos a cerrar la serie **Alpha** con la tercera entrega, que disfrutamos en 1998 con grandes agregados. Los nuevos personajes eran **Cammy**, **Honda**, **Blanka**, **Vega**, **Cody**, **Karin** (rival de **Sakura**), **Mika**, **Balrog**, **Juli** y **Juni**, aunque en futuras revisiones se podía jugar con **Eagle** o **Maki**.

Se disponía de tres sistemas de juego que tenían ventajas y desventajas, como poseer sólo una línea de energía completa, dependiendo de si te gustaba jugar agresivo o más conservador. Pero lo realmente interesante estaba en los valores de los personajes, ya que podías tenerlos en el aire durante mucho tiempo si golpeabas correctamente, lo que le valió ser considerado como el mejor juego de la serie **Alpha**.

Bien, ahora sí ya no hay pretextos, comencemos con la nueva generación, **Street Fighter III**. Su salida se dio en 1997, así es, pasaron seis largos años para que llegara este momento, pero podemos decir que valió la pena, es el **Street Fighter** más técnico de todos. Su nivel de estrategia es asombroso, puedes pasar meses con un solo personaje y aun así no conocerás todas sus posibilidades al máximo.

Ya han transcurrido varios años desde **Street Fighter II**, por lo que muchos guerreros ya se han retirado, sólo participan dos de los legendarios, como puedes adivinar, se trata de **Ryu** y **Ken**. El resto de participantes estaba conformado por **Alex**, **Dudley**, **Elena**, **Ibuki**, **Necro**, **Sean**, **Oro**, **Yang**, **Yun** y el jefe final, **Gill**.

A muchos no les agradó ver una plantilla totalmente renovada, pero lo cierto es que todos eran grandes oponentes que han logrado ver la luz en diversas obras de Capcom. Posteriormente, durante el mismo año, vimos **Street Fighter III: 2nd Impact**, que agregaba tres personajes más, **Urien**, **Hugo** y uno de los más populares de la compañía, **Akuma**, quien desde **Super Street Fighter II Turbo** no falta a ninguna cita.







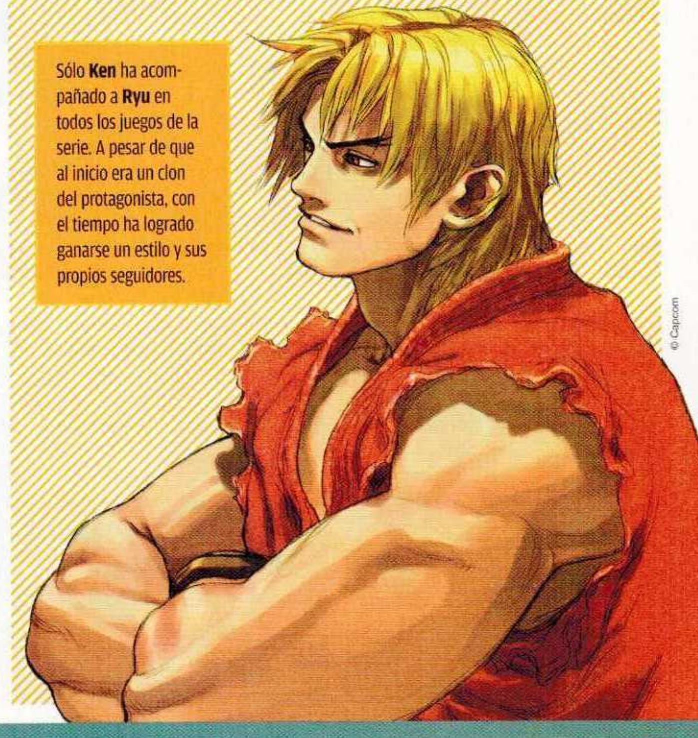
En este juego, la gran novedad fue el **Parry**, técnica que muy pocas personas pueden dominar debido a su complejidad, lo que habla del gran nivel en *gameplay* del título.



A partir de esta entrega, la popularidad de la Arcadia comenzó a subir, las partidas eran impactantes, entre otros motivos por el nuevo sistema de desempate cuando se termina el tiempo, pues ahora unas jovencitas aparecen en escena con un cartel en el que indican quién ha ganado, basándose no en la cantidad de energía, sino en el desempeño dentro de la batalla.

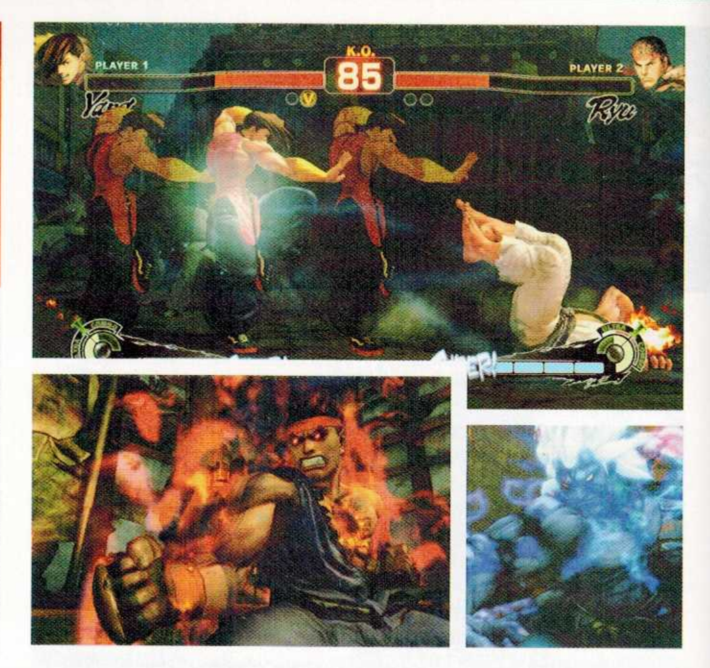
Dos años más tarde llega la versión definitiva, **Street Fighter III: Third Impact**, en el que se agregaron personajes, como **Makoto**, **Q**, **Remy**, **Twelve** y **Chun Li**, quienes redondeaban un plantel ya perfecto. Dejando atrás a los peleadores y sus diversas técnicas, debemos mencionar un aspecto que vuelve a **Street Fighter III** un juego sumamente difícil de dominar pero al mismo tiempo muy divertido y demandante, el Parry.

El Parry consiste en bloquear un ataque enemigo en el momento en que nos impacta, lo cual se logra marcando adelante en el control, justo lo contrario de la defensa; si no se hace bien, el impacto dañará, pero si lo bloqueamos correctamente, la energía no se reducirá y podremos contraatacar. Con esta técnica es posible detener incluso los movimientos especiales, todo es cuestión de práctica y ritmo.



Sólo **Ken** ha acompañado a **Ryu** en todos los juegos de la serie. A pesar de que al inicio era un clon del protagonista, con el tiempo ha logrado ganarse un estilo y sus propios seguidores.

El regreso de las leyendas



Pasaron más de 11 años desde que **Street Fighter III** llegara a las Arcadias para que apareciera una secuela, la cual en esta ocasión nadie esperaba, pero por fortuna Capcom nos sorprendió a todos. Fue hace cuatro años, en 2008, cuando en las calles japonesas se podía retar en **Street Fighter IV**, conservando toda la esencia de las peleas en 2D, pero con modelos en 3D que hacían de los combates todo un deleite a la vista.

Regresaban todos los personajes clásicos de **Street Fighter II** más algunas novedades, como **Abel**, **Viper**, **El Fuerte**, **Rufus**, **Seth**, quien es el nuevo jefe final y **Gouken**, siendo este último el gran extra ya que se trataba del maestro de **Ryu** y **Ken**, por primera vez disponible para jugar. Sobra decir que este lanzamiento representó el resurgimiento de la industria de las Arcadias y del género en todos los formatos.

Junto con la consola, se lanzó para Nintendo 3DS el juego **Super Street Fighter IV: 3D Edition**, un *port* de la versión **Super** con los 35 personajes originales y todos sus movimientos. Presenta modalidad *online* que aún a estas alturas ha dado gran vida a la plataforma; es uno de los títulos más vendidos.

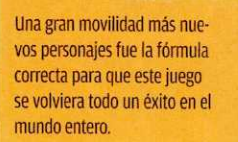


El Parry quedaba en el olvido para dar la bienvenida al Focus Attack, que nos permite cancelar movimientos especiales para agregar golpes a nuestras combinaciones... es todo un desafío para las manos expertas que por años esperaron un nuevo **Street Fighter**. Lo mejor de todo es que las sorpresas estaban por comenzar.

En 2010 llega el juego que todos esperaban, **Super Street Fighter IV** con nuevos personajes, **Cammy**, **Dee Jay**, **Feilong**, **T. Hawk**, **Cody**, **Guy**, **Makoto**, **Hakan** y **Juri**, sin mencionar las mejoras en el balance de los movimientos, que hace de los encuentros verdaderos duelos de estrategia. Se pensó que así se quedaría esta edición, pero no fue así, meses después apareció de manera exclusiva en las Arcadias niponas el juego **Super Street Fighter IV: Arcade Edition**, que ofrecía a los famosos peleadores **Yun**, **Yang**, **Oni Akuma** y **Evil Ryu**, de los cuales ya te hemos comentado en la sección de Arcadias en un par de ocasiones.

Dentro del universo de las versiones numeradas esto ha sido todo para **Street Fighter**, si bien es cierto que el género vive una segunda época dorada, vemos algo complicado que se anuncie una quinta parte a corto plazo, por lo que aún tenemos mucho tiempo para explotar las versiones que ya tenemos, que la verdad, como pasa siempre con la franquicia, se vuelven obras inmortales.





Una gran movilidad más nuevos personajes fue la fórmula correcta para que este juego se volviera todo un éxito en el mundo entero.









Combates más allá del universo

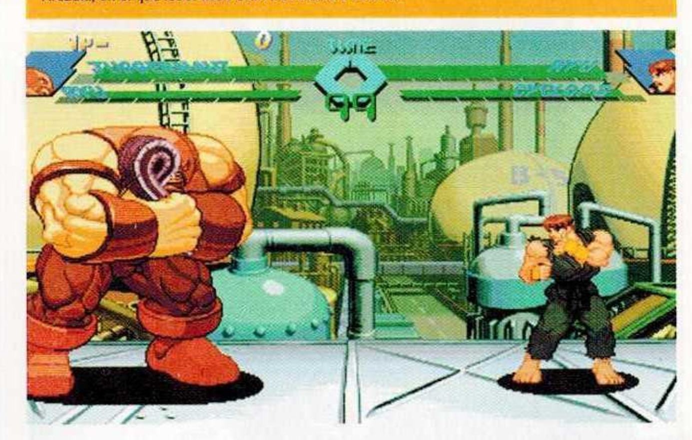




Las series *versus* de Capcom comenzaron con el pie derecho gracias a esta entrega para Arcadia, en el que los **X-Men** eran los rivales a vencer.

Los personajes de Capcom no se han limitado a apariciones en la serie principal, también lo han hecho en varios *crossover* que comenzaron en 1996 con **X-Men vs Street Fighter**, al que le siguió **Marvel Super Heroes vs Street Fighter**. Posteriormente, vimos otros choques entre colosos que ya no incluían el nombre **Street Fighter** en la portada, pero sí varios de sus personajes más emblemáticos. Nos referimos a obras como **Marvel vs Capcom**, **Marvel vs Capcom 2**, **Capcom vs SNK**, **Capcom vs SNK 2**, **Marvel vs Capcom 3**, **Tatsunoko vs Capcom** o el más reciente, **Street Fighter X Tekken** para Arcadias en Japón.

Otras apariciones de la serie que quizá no sean tan afortunadas por su poca o nula calidad son **Street Fighter The Movie** y **Street Fighter EX**. El primero fue una pésima idea de la cual ni Kylie Minogue en el personaje de **Cammy** salvaba la obra. De **SF EX**, fue un intento de llevar la franquicia a las tres dimensiones, al estilo **Tekken**, pero el resultado fue terrible, un desastre del cual se encargó Arika en colaboración con Capcom.

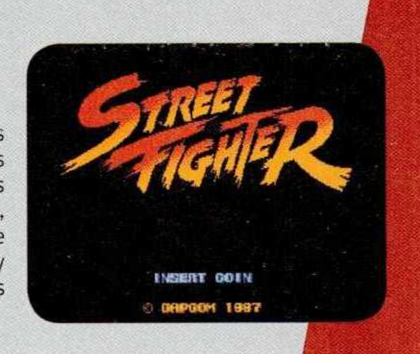


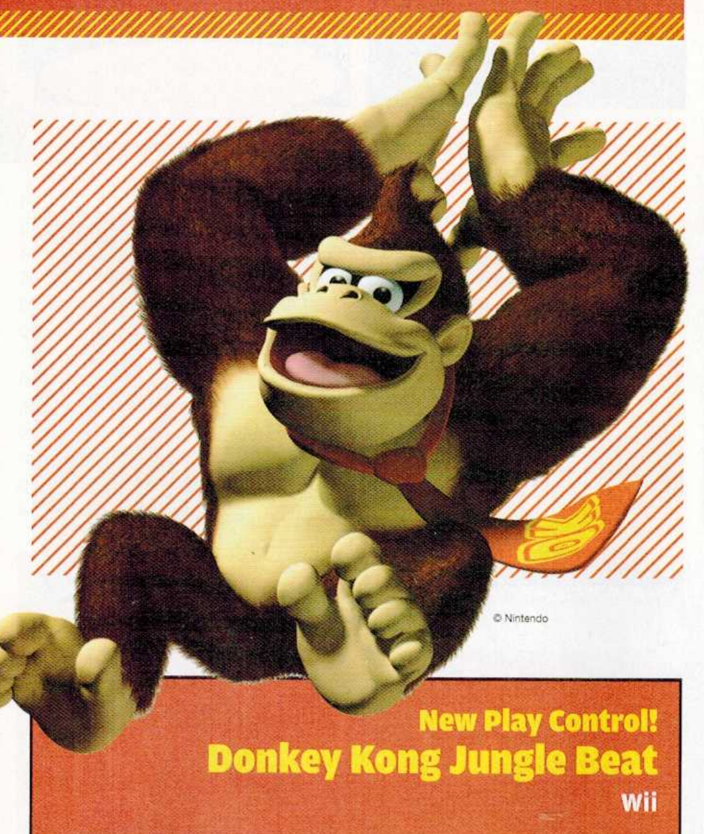




El indiscutible rey de la pelea

Han aparecido decenas de juegos de peleas, pero sólo uno ha logrado mantenerse en el trono por 25 años después de haber creado este género. Capcom ha marcado a varias generaciones con esta serie, millones de jugadores que cada día dedican algunos minutos a retar con sus amigos en cualquier juego de la serie. Es ahí donde radica el éxito de **Street Fighter**, podrán pasar los años pero cada título jamás perderá vigencia, cada *round* es diferente, cada combo y cada rival representan un reto distinto, un desafío que nos vuelve mejores, no sólo en el juego, sino también en la vida. Por todo esto, hoy no nos queda más que agradecer y felicitar a Capcom por **Street Fighter**, que estos 25 años sean sólo el principio de muchas sorpresas que nos brinden en las siguientes consolas. Por lo pronto, recuerda que la pelea se encuentra en cualquier sitio.




© Nintendo

New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat
Wii

Coronas de Donkey Kong
Realiza las siguientes acciones para conseguir alguno de estos objetos especiales de colección.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Banana Banquet	Gana tres crestas en Kong of the Mountain.
Chili Pepper Kingdom	Consigue todas las crestas en los reinos Lemon, Grape y Cherry.
Kong of the Mountain	Obtén tres crestas en Vs. Ghastly King.
Lychee Kingdom	Consigue todas las crestas en los reinos Apple, Strawberry y Pineapple.
Pear Kingdom	Obtén todas las crestas en los reinos Banana, Orange y Watermelon.
Star Fruit Kingdom	Gana todas las crestas en los reinos Peach, Melon y Durian.
Vs. Cactus King	Conquista los tres reinos estándar en cada barril.
Vs. Ghastly King	Domina el cuarto reino secreto en cada barril.

One Piece: Unlimited Adventure
Wii

Nuevos personajes
Con las siguientes acciones podrás activar a nuevos personajes para el modo VS. ¡Consíguelos a todos!

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Aokiji	Véncelo en la Dimension Zone.
Arlong	Derrótalo en el modo de historia en la Cave Area.
Bon Clay	Acábalo en la Seaside Zone Area.
Calgara	Véncelo en la Jungle Zone cerca del punto de pesca.
Crocodile	Derrótalo en la Cave Area.
Don Krieg	Acábalo en la Jungle Zone.
Eneru	Véncelo en el modo de historia en la Ruins Zone Area.
Kaku	Derrótalo en la Jungle Area.
Lucci	Acábalo en la Dimension Zone.
Mihawk	Véncelo en el modo de historia en la Fossil Beach Area.
Paulie	Derrótalo en la Cave Zone.
Portgas D. Ace	Acábalo en la Mountain Zone.
Rampaging Chopper	Véncelo en la Mountain Zone. Necesitarás una Revive Medicine para llegar a esta arena.
Shanks	Derrótalo en la Mountain Zone.
Smoker	Acábalo justo antes de que entres a la Fossil Beach.
Spandam	Vence a Spandam en la Ruins Zone, él es el primer jefe.
Vivi	Véncela en la Ruins Zone.
Whitebeard	Derrótalo en la Dimension Zone. Golden Whale es necesaria para entrar en esta arena.

Activa el modo Survival
Para activar el Survival Mode, debes habilitar los siguientes personajes en el VS. Mode. Todos deben ser derrotados para lograr que queden activados dentro del juego. Cada una de las locaciones dadas son la primera en la que encuentras a los enemigos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Bazooka Marine	Vence a uno en la Seaside Zone.
Blue Demon General	Derrótalo en la Cave Zone.
Cluster Demon Soldier	Acábalo en la Cave Zone.
Crimson Demon General	Aniquílalo en la Cave Zone.
Knuckle Pirate	Véncelo en la Ruins Zone.
Marine Corps Chief	Derrótalo en la Jungle Zone.
Normal Marine	Acábalo en la Seaside Zone.
Pistol Pirate	Aniquílalo en la Jungle Zone.
Sabre Pirate	Véncelo en la Jungle Zone.
Sword Demon Soldier	Derrótalo en la Cave Zone.
World Government Agent	Acábalo en la Ruins Zone.

LEGO: Batman
Wii

Códigos de la Baticueva
Accede a la computadora en la Baticueva e ingresa los siguientes *passwods* en el menú "Enter Code".

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Alfred	ZAQ637
Batitanque	KNTT4B
Batichica	JKR331
Jet de Bruce Wayne	LEA664
Gatúbela (clásica)	M1AAWW
Motocicleta de Gatúbela	HPL826
Mimo	HJK327
Pescador	HGY748
Chica de hielo	XVK541
Camión de basura	DUS483
Helicóptero	GCH328
Puerto de helicóptero	CHP735
Camión martillo de Harley Quinn	RDT637
Ayudante de Joker	UTF782
Subordinado del Joker	YUN924
Sombrerero Loco	JCA283
Planeador de El Sombrerero	HS000W
Barco de vapor de El Sombrerero	M4DM4N
Man-Bat	NYU942
Policía militar	MKL382
Iceberg del Sr. Frío	ICYICE
Kart del Sr. Frío	BCT229
Secuaz de El Pingüino	NKA238
Ayudante del submarino de El Pingüino	BTN248
Subordinado de El Pingüino	BJH782
Secuaz de El Pingüino	KJP748
Secuaz de Hiedra Venenosa	GTB899
Motocicleta de policía	LJP234
Barco de policía	PLC999
Vehículo de policía	KJL832
Helicóptero de policía	CWR732
Francotirador	HKG984
Oficial de policía	JRY983
Policía guardacostas	VJD328
Secuaz de El Acertijo	CRY928
Ayudante de El Acertijo	XEU824
Jet de El Acertijo	HAHAHA
Submarino de Robin	TTF453
S.W.A.T.	HTF114
Marinero	NAV592
Científico	JFL786
Guardia de Seguridad	PLB946
Camioneta de El Joker	JUK657
Camión de Dos Caras	EFE933

Códigos generales
Si quieres completar tu experiencia de juego, checa esta dotación de códigos adicionales.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Siempre obtienes múltiples puntos	9LRGNB
Traje detonador	N8JZEK
Corazones extra	ML3KHP
Construcción rápida	GHJ2DY
Invencibilidad	WYD5CP
Detector de transformadores	MMN786
Puntuación x10	18HW07
Puntuación x8	WCCDB9
Magneto	LK2DY4

Códigos especiales
Ingresa los códigos de la siguiente lista en la pantalla adecuada para obtener códigos especiales que activarán versiones alternas de los personajes.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Bruce Wayne	BDJ327
Commissioner Gordon	DDP967
More Batarang Targets	XWP645
Nightwing	MVY759
Penguin Minion	KJP748
Police Van	MAC788
The Joker	CCB199
Yeti	NJL412



S.O.S.

Servicio Organizado de Secretos



Michael Jackson: The Experience

Nintendo 3DS

Opciones adicionales

Para activar una de estas funciones, necesitarás realizar las siguientes acciones.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Tiempo perfecto	Consigue el rango "Dance Floor Rookie".
Efecto de murciélagos	Termina el tercer reto en Thriller.
Barra de combo	Logra el rango "Trainee".
Efecto Disco Ground	Conquista el tercer reto en Rock With You.
Efecto de humo	Consigue el cuarto reto en Rock With You.
Puntuación libre	Obtén el rango "Head Bopper".
Efecto de baile latino	Completa el cuarto reto en Blood On The Dance Floor.
Efecto de magia	Conquista el segundo reto en Billie Jean.
Dificultad media	Logra el rango "2-Stepper".
Efecto de motocicleta	Completa el quinto reto en Speed Demon.
Efecto de luz	Termina el quinto reto en Blood On The Dance Floor.

Tales of the Abyss

Nintendo 3DS

Secretos del juego

Una de las más grandes sagas de RPG ya está en el Nintendo 3DS, y ahora mejor que nunca, así que si quieres conseguir todos los secretos, checa la información que te presentamos justo abajo.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Récord del juego	Disponible en la pantalla del título después de terminar el juego.
Grade Shop	Guarda un nuevo archivo después de terminar el juego y serás capaz de comenzar un nuevo juego en modo +, con la Grade Shop en tu archivo.
Prueba de música	Disponible en la pantalla de título luego de haber terminado el juego.
Modo desconocido	Acaba el juego una vez.
Modo realmente difícil	Finaliza el juego una vez.

Kid Icarus: Uprising

Nintendo 3DS



Tesoros de Palutena

Luego de completar ciertos objetivos en el juego, activarás ídolos adicionales, así como poderes, corazones, música y otros elementos. Éstos los observarás en la sección Treasure Hunt, ubicada en el menú entre capítulos luego de que hayas terminado el juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
1,500 Corazones	Utiliza el ítem Centurion Assist en 10 ocasiones.
100 Corazones	Usa un poder.
100 Corazones	Abre una caja de tesoro.
100 Corazones	Adquiere un ídolo an idol.
100 Corazones.	Perece en una ocasión.
3,000 Corazones	Consigue que te liquiden en 20 ocasiones.
300 Corazones	Juega en el modo Free-For-All.
300 Corazones	Utiliza Fuse Weapons para crear un arma nueva.
300 Corazones	Adquiere un club.
300 Corazones	Realiza satisfactoriamente un ataque melee mientras te conduces por un riel.
5,000 Corazones	Emplea la opción Fuse Weapons para crear 20 armas.
500 Corazones	Termina cinco capítulos.
500 Corazones	Logra una puntuación mayor a 100,000.
500 Corazones	Utiliza 10 ítems.
Pluma	Juega por más de 10 horas.
Pluma	Reúne más de 5,000 corazones en tu posesión.
Pluma	Desmantela 50 armas.
Ídolo: Boom Spear	Consigue una puntuación total de 500,000.
Ídolo: Brawler Claws	Adquiere 20 armas.
Ídolo: Collin & Phil	Vence a cinco enemigos con el escudo Aether Ring antes de desembarcar.
Ídolo: Girin	Derrota a Pandora con las Stealth Claws.
Ídolo: Grenade	Consigue un bastón.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Ídolo: Light Fighter	Juega Light VS Dark.
Ídolo: Magnus	Vence a Dark Lord Gaol con la Burst Blade.
Ídolo: Mik	En el capítulo 1, junta 1,000 o más corazones y termina el capítulo.
Ídolo: Monolith	Derrota a tu primer Souflee.
Ídolo: Pit	Logra una victoria en Light Vs. Dark.
Ídolo: Reaper	Acaba con 10 enemigos con el ataque melee de Cherubot antes de desembarcar.
Ídolo: Shock Orbitars	Consigue un arco.
Ídolo: Snong	Obtén un arma robada por un Pluton.
Ídolo: Somewhat Staff	Participa en el modo Together.
Ídolo: Space Pirate Captain	Vence al Kraken con la Bullet Blade.
Ídolo: That First Town	Adquiere una palma.
Ídolo: Volcano Arm	Realiza un total de 50 evasiones.
Ídolo: Wrecking Ball	Consigue un cañón.
Ítem: Capture Circle	Derrota a un oponente en el modo Together.
Ítem: Eggplant Bomb	Haz que te transformen en una berenjena.
Ítem: Giant Maker	Ensambla a Daybreak.
Música: At the Safloor Palace	Finaliza el capítulo 7 en 18 minutos.
Música: Jefe de escena 1	Vence a tu primer jefe.
Música: Capítulo 6: Dark Pit	En la intensidad 5.0 o superior, derrota a Dark Pit en el capítulo 6 mientras estés en el modo Crisis.
Música: Capítulo 8: The Space-Pirate Ship	Acaba el capítulo 8 con una puntuación de 180,000 o superior.
Música: Into The Labyrinth	Termina el capítulo 5 en 18 minutos.
Música: Magnus's Theme	En la intensidad 5.0 o superior, derrota a Gaol permitir que Magnus sea derribado.
Música: Underworld Castle	Completa el capítulo 9 en 36 minutos.
Música: Underworld Gatekeeper	En el capítulo 9, destruye las armas del Underworld Gatekeeper y termina el capítulo.
Poder: Autoreticle nivel 1	Termina el capítulo 1 en 7 minutos.
Poder: Bumblebee nivel 1	En la intensidad 5.0 o superior, completa el capítulo 9 habiendo colectado 8,500 o más corazones.
Poder: Celestial Firework nivel 1	Realiza un lanzamiento de ídolo.
Poder: Confuse Attack nivel 1	En el capítulo 5, derrota a Pandora sin permitir que Dark Pit sea derribado.
Poder: Counter nivel 1	Usa el ítem Centurion Assist.
Poder: Crisis Recovery nivel 1	Termina el capítulo 1 en 4 minutos.
Poder: Darkness nivel 1	Derrota a Thanatos en el modo Crisis.
Poder: Eggplant Attack	Haz que te conviertan en berenjena en cinco ocasiones.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Poder: Effect Recovery nivel 1	Juega Far Away en el modo Together.
Poder: Energy Charge nivel 1	Derrota a Hewdraw Reborn con el Bomber Arm.
Poder: Health Recovery nivel 2	Finaliza el capítulo 5 en 15 minutos.
Poder: Homing Boost nivel 1	Adquiere un brazo.
Poder: Land Mine nivel 1	En el capítulo 1, destruye 100 enemigos y termina el capítulo.
Poder: Lightweight nivel 1	Finaliza el capítulo 2 en 13 minutos.
Poder: Mega Laser nivel 1	Consigue cinco diferentes espadas.
Poder: Paralyze Attack nivel 1	Adquiere 15 armas diferentes.
Poder: Poison Attack nivel 1	Vence a 500 enemigos.
Poder: Sky Jump nivel 1	Realiza 100 ataques melee.
Escena: Cave of Spirits	Derrota a un ángel en Light VS Dark.
Escena: Rail Temple	Vuélvete un ángel en Light VS Dark.
Escena: Spiral Tower	Consigue 10 poderes.
Escena: Twilight Stratosphere	Juega free-for-all en 10 ocasiones.
Arma: Angel Bow	Junta más de 10,000 corazones.
Arma: Bowl Arm	Observa todas las formas de Thanatos antes de terminar el capítulo.
Arma: Cancer Claws	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Cáncer y toma su tesoro.
Arma: Cursed Palm	Desmantela 10 armas.
Arma: Darkness Bow	Dispara un total de 1,000 tiros.
Arma: Eyetrack Orbitars	Finaliza el capítulo 2 usando orbitars.
Arma: Fairy Orbitars	Pon más de 10,000 corazones en el Fiend's Cauldron.
Arma: Fortune Bow	Termina el capítulo 2 en 10 minutos.
Arma: Gemini Orbitars	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Géminis y toma su tesoro.
Arma: Lancer Staff	En la intensidad 5 o superior, termina el capítulo ocho destruyendo 200 o más enemigos.
Arma: Leo Cannon	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Leo y toma su tesoro.
Arma: Palutena Blade	Finaliza el capítulo 9 en 28 minutos.
Arma: Poseidon Cannon	Termina el capítulo 8 en menos de 20 minutos.
Arma: Predator Cannon	En la intensidad 5 o superior, termina el capítulo 5 sin perecer.
Arma: Royal Blade	Queda en el primer rango en un encuentro Free-for-All.
Arma: Sagittarius Bow	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Sagitario y toma su tesoro.
Arma: Somewhat Staff	En la intensidad 2.0 o superior, termina el capítulo 5 usando un bastón.
Arma: Stealth Claws	En la intensidad 5 o superior, termina el capítulo 7 usando garras.
Arma: Taurus Arm	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Tauro y toma su tesoro.
Arma: Thanatos Staff	Derrota a Thanatos con el Volcano Arm.

EL ARTE de Xenoblade Chronicles

Fue una de las sorpresas más agradables para este año. **Xenoblade Chronicles** no es sólo uno de los juegos más espectaculares visualmente hablando para Wii, sino también está considerado como el mejor juego RPG de toda la generación. Esto habla de su calidad, la cual también se deja notar en el apartado artístico, y para muestra, te dejamos con algunas imágenes de los personajes.

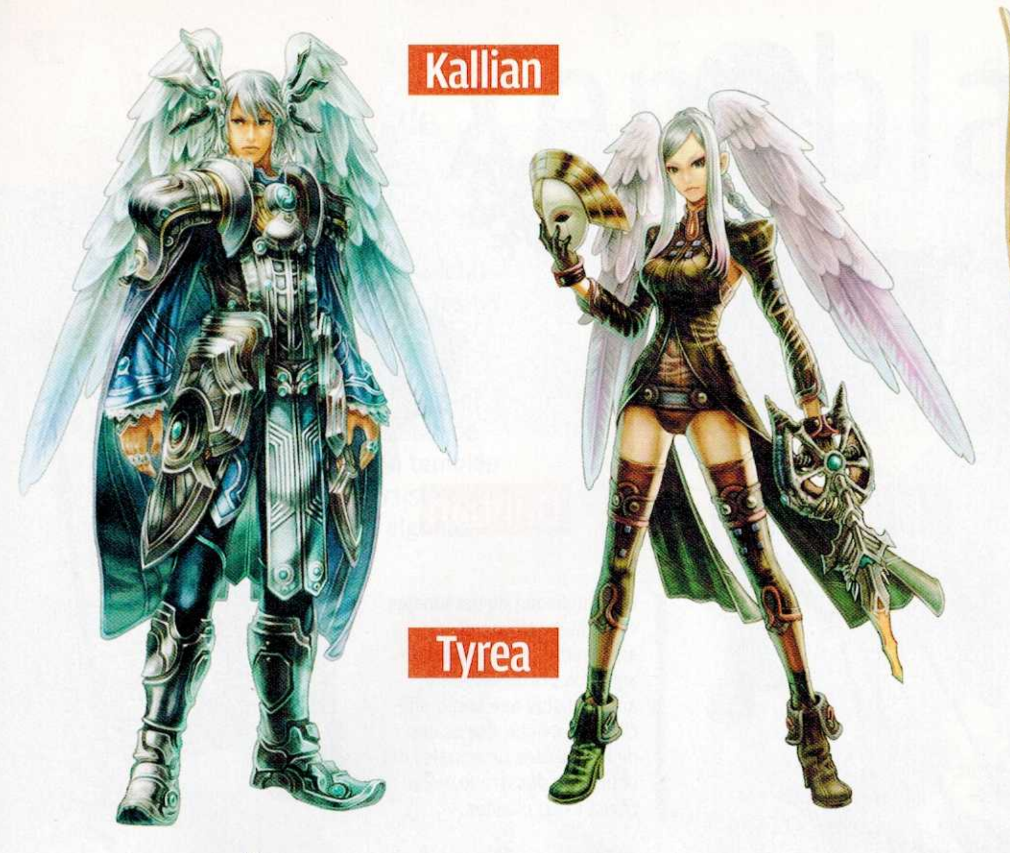




El gran diseño de personajes va de la mano con el argumento de **Xenoblade**: lograron protagonistas y antagonistas que serán difíciles de olvidar. Ése es uno de los méritos principales del equipo de desarrollo, sólo checa estos diseños.

Como en todo buen RPG, el armamento es parte vital de la aventura ya que de ellas depende el éxito o fracaso de cada objetivo. En este caso, cada personaje cuenta con un arma especial, algunas son más efectivas en combate cuerpo a cuerpo, y otras son ideales para atacar a distancia, ya dependerá de la situación y de tu perspectiva de batalla decidir cómo usar cada una.

Algunos aliados no son tan grandes como el resto, pero también cumplen con una misión especial. Por lo tanto, presta atención a todo lo que dicen, nunca se sabe cuándo van a serte de ayuda para avanzar, o bien para ganar un enfrentamiento.





El mundo de **Xenoblade** es enorme, puedes pasar horas recorriendo sus praderas y cuevas olvidando tu objetivo principal; ésa es la magia de la obra. Por lo tanto, te encontrarás con muchos personajes, algunos serán buenos compañeros, pero otros tendrán oscuras intenciones: harán de tu camino una verdadera pesadilla, por lo que debes estar muy atento a los giros del argumento.

Algunos de los compañeros de tu equipo tendrán diferentes armaduras dependiendo de los hechos que ocurran en el juego. Te dejamos con estas dos imágenes como una muestra.







Al igual que todo buen RPG, la experiencia y la estrategia serán determinantes para decidir el futuro de tus compromisos, sobre todo al momento de enfrentar a los jefes finales, quienes gracias a su gran poder no necesitarán más que un par de movimientos para poner las cosas a su favor. Debes prestar atención a sus rutinas, para que comprendas sus puntos débiles; en ese sentido, **Xenoblade** es demandante.

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Como todos los meses, nos da mucho gusto presentarles esta sección que está destinada a todos ustedes, miembros de la comunidad de Club Nintendo. Recuerden que nos pueden enviar las fotografías de sus colecciones de videojuegos o artículos relacionados con Nintendo, así como sus *cosplay* y cualquier tipo de arte creado por ustedes mismos. Incluyan todos sus datos y un breve comentario que acompañe las imágenes.

Incrementando la cantidad y variedad de videojuegos

Una colección en constante crecimiento

Iván Alonso Guevara nos envía una nueva fotografía para dar seguimiento al crecimiento de su colección que, como podemos ver, es impresionante la cantidad de artículos de Nintendo que tiene. ¡Felicidades!











Toda una historia de diversión

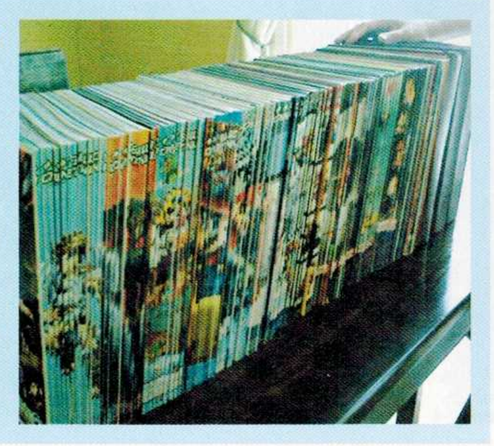
Colección Club Nintendo

Javier Salazar nos comparte su colección de revistas de Club Nintendo. A través de cada una de las publicaciones hemos compartido un sinfín de aventuras con nuestros títulos favoritos. Esperemos que la colección vaya en incremento por muchos años más. Muchas gracias por seguirnos.

Colección completa de revistas CN

Desde 1991 hasta 2012

Joaquín Castro nos enseña la colección de revistas Club Nintendo que ha juntado desde hace más de 20 años. Una buena imagen donde apreciamos el lomo de cada año y los personaje que lo ilustran.



Los mejores títulos portátiles son de Nintendo

Diversión para todas las edades



Se nota que nuestro cuate Jonathan Venegas es fan de los juegos portátiles. Aquí nos muestra su amplia colección de juegos de Nintendo 3DS.

Fan de la revista Club Nintendo

Y coleccionista de videojuegos

David Guerrero es fan de la serie **Pokémon** y nos envía esta fotografía desde Costa Rica. Aquí podemos apreciar su colección de revistas Club Nintendo y los videojuegos o consolas que más le agradan, como el N3DS, N64, GameCube, NDS y Wii.





Arte urbano de Super Mario Bros.

Y excelentes clásicos de Nintendo 64

Nextor Ríos nos da una muestra del arte urbano muy al estilo de un videojugador. Además, nos presenta su colección de videojuegos y revistas que le han dado múltiples horas de diversión.







Fans de The Legend of Zelda y Mario Bros.

Alexx Core y su hermano han juntado una gran cantidad de videojuegos, revistas y objetos relacionados con Nintendo.



Coleccionista de tarjetas Y videojuegos



David Illanes Ortega nos comparte esta fotografía con su colección de videojuegos y consolas.

Hermanos videojugadores Un equipo ganador

Kevin y Guillermo Ernesto Ramos Velásquez de Nicaragua son fans de **Mario** y de todo lo de Nintendo.



Revistas Club Nintendo Y juegos de NDS

Javier Ramírez Fonseca está comenzando su colección de juegos, y aquí nos presenta algunos.



Diversión entre amigos Fans de Nintendo



Christian Urbina y su amigo Eduardo Silva muestran su coleccion de revistas, tarjetas, muñecos coleccionables y videojuegos.

Asiduo lector de CN Siempre informado

Gerardo Pérez es un seguidor de la revista Club Nintendo y aprovechó este espacio para publicar su foto.



Compartiendo el gusto Por los juegos

Marco y Jahir Curiel son coleccionistas de **Club Penguin**, **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda**, **Pokémon** y Club Nintendo.



Fans del entretenimiento Nintendo y CN



Faru Torneria y su hermano Lautaro Torneria viven en Santiago de Chile y son seguidores de la revista Club Nintendo.

Cosplay de Super Mario Bros. Fan del Reino Hongo

Aramís Galindo tiene 10 años y es fan de Nintendo. Colecciona figuras de **Mario** y todos sus amigos y enemigos. Dice que conoce la historia de cada uno; ademas, no se pierde ningún número de Club Nintendo.



Hermanos y fans de Nintendo *Cosplay* de **Daisy**



Omar Dassaev, de Michoacán, tiene 18 años. Aquí nos envía una fotografía junto con su hermana Janette, quien también es seguidora de los videojuegos de Nintendo y de series como **Dragon Ball** o **Star Wars**.

Fan de Nintendo desde pequeño Colecciona juegos y revistas

David Andrés Romero nos envía fotos de sus juegos de Wii y revistas. Es lector de Club Nintendo y fan de Nintendo. Tiene ocho años y vive en Costa Rica. También es seguidor de **Sonic**, el popular erizo de SEGA.



Videojuegos clásicos Nintendo 64



Eduardo Jesús Padilla, de Mexicali, nos enseña sus dibujos y su colección de consolas, videojuegos y revistas Club Nintendo.

Los sueños se pueden volver Toda una realidad

Dante Ulises Piña nos platica que uno de sus más grandes sueños es desarrollar juegos.

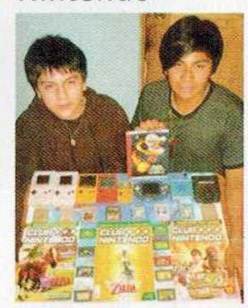


Coleccionista de Consolas Fan de Nintendo

Daniel Alejandro Ruiz está orgulloso de mostrarnos su colección de juegos y consolas caseras y portátiles de Nintendo.



Bienvenido al Club Nintendo



Josué Poveda recién comenzó a comprar Club Nintendo, dice que no se la perderá ni un mes. Gracias por leernos.

Fan de Super Mario Bros. Y de los juegos clásicos

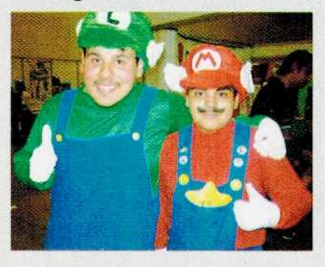
Ale Fernández nos envía esta fotografía en donde podemos ver su colección de revistas, pósters, videojuegos y, claro, objetos coleccionables de **Mario**, su personaje favorito.





Un espacio exclusivo para los fans de Super Mario Bros.
Cosplay, revistas, juegos y accesorios

Abraham Talavera nos platica que lee Club Nintendo desde que tenía cinco años, y desde aquél entonces **Luigi** es su favorito.



Emmanuel Velázquez, de Puebla, nos lee desde el pasado agosto y nos comenta que es fanático de **Mario** y **Luigi**.



José Eduardo nos presenta la fotografía de uno de sus proyectos de ciencia que hizo inspirado en Super **Mario Bros.** ¡Bien!





Carlos Andrés Alarcón Peñate nos escribe desde San Salvador, El Salvador, para mostrarnos sus figuras y *cosplay* de Nintendo.

Bastian Campos tiene nueve años y es fan de Club Nintendo desde los ocho. Comenzó a coleccionar revistas desde 2008.



Matías Aravena nos envía sus fotos desde de Talca ciudad de Chile. Comenta que colecciona la revista desde que tenía 15 años.







José Ramón Aguilar Pérez es fanático de las aventuras del plomero bigotón, y en su colección cuenta con juegos, revistas y playeras.

Agustín Seguel Becerra, de tres años de edad, es fan de **Mario**, y para muestra, aquí está la foto con su *cosplay*.



Jorge Donoso Martínez es un gran seguidor de los videojuegos de **Super Mario Bros.** y **The Legend of Zelda** (sobre todo de la edición **TLOZ: Ocarina of Time.**)

Alonso Coderch nos envía esta fotografía desde Santiago de Chile. Él tiene 10 años y ya es todo un gran seguidor de **Mario Bros.**



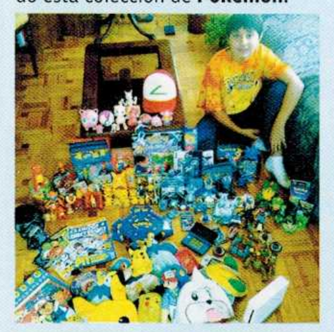
Luciano Antunovic, de nueve años de edad, se considera un fanático de Nintendo y nos muestra su colección de revistas y juegos.





El rincón del entrenador Pokémon
¡Hay que atraparlos a todos!

Aquí les mostramos las fotografías de Benjamín Rodríguez, quien nos platica que lleva dos años juntando esta colección de **Pokémon**.



Diego Armando Parada nos comenta que no es un gran coleccionista; no obstante, le gusta disfrutar de series como **Pokémon**.





Jorge Alexis Aguilera Pinales manda esta imagen desde Querétaro. Le agrada **Pokémon** en juego de video o TCG.



Arturo Rosas Wellmann es todo un gran entrenador **Pokémon**, y por lo que vemos ya ha capturado a varias criaturas.

Pedro Pablo Valenzuela utilizó la Realidad Aumentada para hacer su foto.



Starter Kit
Cookie Monster

dreamGEAR nos presenta este paquete para tu Nintendo DS Lite, DSi o XL. Está genial, ya que incluye calcomanías, *Stylus*, correa y un paño para su limpieza. ¡Lleva tu sistema adonde quieras!



Sonic también tiene sus fans
Y cada vez son más

Huber Rodríguez nos escribe desde Ciudad Juárez, Chihuahua. Él, junto con su hermano, ya han juntado una amplia colección.



Juan Arranz se considera el fan #1 de **Sonic**, tiene ocho años y vive en Chihuahua.



Seguidor de Nintendo desde la infancia
La colección sigue aumentando

Nelson Javier Quijada comenta que es fiel seguidor de Nintendo desde que tenía tres años; desde entonces, ha logrado coleccionar varias consolas.



Fan del dibujo
Y de Nintendo

José Luis López nos muestra sus revistas, su flamante consola Wii de color negro y un dibujo de **TLOZ**.



Los fans de The Legend of Zelda
Listos para las aventuras

Víctor Manuel Flores ya puede enfrentar los peligros de los bosques, pues tiene puesto su escudo contra ataques enemigos.



Josué Miramontes nos muestra su talento con este muñeco de **Toon Link** que hizo en su tiempo libre.



Ángel DM no se pierde ninguna entrega de **TLOZ** y colecciona revistas o pósters que tengan que ver con **Link**.



Aquí les presentamos el arte del mes
El talento de nuestros lectores

Manuel Enrique Ochoa aprovechó el reciente lanzamiento de **Kid Icarus: Uprising** para enviarnos este dibujo. ¡Te quedó muy bien!



A Abril Bondino le gusta cuando hablamos de anime, y aprovechando, nos envía este dibujo a lápiz de **Sailor Moon**.



Diego Valdés, de 13 años de edad, vive en San Javier, Chile, y desde allá nos manda su dibujo de su héroe **Link**.



Bárbara Cataldo nos muestra el dibujo de **Skull Kid**, un gran personaje de **TLOZ: Majora's Mask.**



Isaac Rodolfo Durán Flores es fan de **The Legend of Zelda** y le gusta dibujar todo lo referente a esta gran franquicia de Nintendo.





Esthela Vanessa Monsiváis tiene 15 años y vive en Monterrey, Nuevo León. Le encanta jugar los juegos de **TLOZ** por sus historias emotivas.

Marco Antonio Cedillo nos da ejemplo de su pasión por **TLOZ** en este dibujo de **Link** en pose de ataque.





Abraham Daniel Vivanco no se pierde ningún título de **Super Mario Bros.**, pues es su franquicia de Nintendo predilecta.

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO



BAKUGAN1



BAKUGAN2



BAKUGAN3



BAKUGAN4



BAKUGAN5



BAKUGAN6



BAKUGAN10



BEN1



BEN13



BEN8



BEN5



BEN4



BEN2



BEN16



HUEVO21



HUEVO20



HUEVO16

Envía **CN FOTO** + **"CLAVE"**

al **42222**

Ejemplo: CN FOTO HUEVO16







Con esta edición comenzamos la segunda mitad de 2012, y luego de todo lo que vimos en la Electronic Entertainment Expo, tendremos muchísima información para traerles en los próximos meses. Sin duda, Wii U es una consola que promete grandes logros, sobre todo llegar a más audiencias con juegos de todos los géneros y para todos los gustos. Así, Nintendo demuestra nuevamente que la creatividad e innovación siempre son clave en el desarrollo de un nuevo producto. ¿Qué te pareció el *show*? ¿Cumplió con las expectativas? Envíanos tus comentarios, dudas o sugerencias del universo de los videojuegos en general. ¡Nos leeremos en agosto!

Última Página

Todos los títulos de la E3 2012

(Wii/NDS/N3DS/Wii U)

El evento más esperado por los videojugadores acaba de ocurrir. Nuevamente, fuimos testigos de la presentación de títulos impactantes por parte de los licenciatarios, pero quien se llevó las palmas y aclamaciones por parte de los asistentes y público en general fue Nintendo. Wii U creció respecto a lo presentado hace un año. Ahora, vemos una consola más madura y con opciones que complementan la emoción del juego con la comunidad de jugadores. De esta forma, la interacción será mucho mayor de lo que habíamos tenido en Wii, que se consideraba como uno de los puntos débiles de Nintendo, pero ahora todo luce mejor con Miiverse, un universo dedicado a los personajes **Mii**, por lo tanto, a tus amigos y a ti... y a todo el mundo que entre en Wii U. ¿Quieres conocer los detalles de los juegos presentados en el evento? ¡No te pierdas la edición de agosto!

Un Vistazo a Japón

Toki o Kakeru Shojo



Conocida también como **La chica que saltaba a través del tiempo**, es una obra maestra de animación dirigida por Mamoru Hosoda, con guión de Satoko Okudera. ¿Te has preguntado qué harías si tuvieras el poder de retroceder el tiempo? Esa habilidad la descubre **Makoto Konno**, estudiante de secundaria que pasa sus tardes junto a sus amigos, **Chiaki Mamiya** y **Kousuke Tsuda**. Un día, su vida toma un giro inesperado al sufrir un accidente en su bicicleta, que pudo costarle la vida; de pronto, se da cuenta de que nunca ocurrió... en el momento exacto, saltó en el tiempo y volvió al pasado, evitando el accidente. Va descubriendo su habilidad y las consecuencias de cada uno de sus actos. Porque "el tiempo no espera a nadie", **Makoto** comprenderá que hay que tener coraje y valor para enfrentar los miedos y, así, conseguir nuestros sueños.







Theatrhythm Final Fantasy (N3DS)




Se trata de un título exclusivo para Nintendo 3DS que retoma distintos elementos del universo de **Final Fantasy** y los lleva a una nueva faceta, la musical. Siempre hemos sabido que los juegos de esta serie brillan por su musicalización, así que ésta es una oportunidad excelente para disfrutar de cada nota. Encontrarás más de 70 pistas seleccionadas de lo mejor de 25 años de **Final Fantasy**, pero eso no es todo, combina la música con elementos de RPG para volver esta experiencia de juego única en su estilo. Por supuesto, las imágenes serán mostradas en tercera dimensión a través del efecto 3D de la consola, aunque cabe destacar que también podrás apreciar cada detalla aun si lo omites. **THEATRHYTHM FINAL FANTASY** está disponible desde el 3 de julio, así que no te pierdas este universo musical.



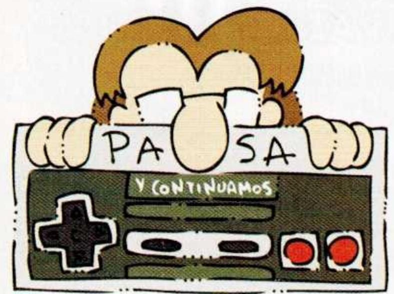








NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.






FORTUNE STREET™
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo


FORTUNE STREET™
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© Nintendo